USER'S MANUAL

PC-9800シリーズ

神王伝説
クリスタニアの世界

神王伝説クリスタニアの世界〈プロローグ〉

ようこそ、クリスタニアへ

ようこそ、ここがクリスタニアの入り口です。目の前の扉を開けばみなさんはいますぐにも『神王伝説クリスタニア』の世界へ入り込むことができます。

おやおや、だからといってそんなに急がないで！　クリスタニアはさまざまな神獣、妖精、精霊、魔法使いなどがうごめく謎に満ちた危険な世界なんです。

例えば……。『神王伝説クリスタニア』の世界に入り込むと、みなさんはすぐに物語の主人公となる次の人物に出会うことになります

ジェノバ＝種族〈神獣の民〉、部族〈孤高の部族〉、出身地〈イスカリア〉、守護神獣〈フォルティノ〉
ボークス＝種族〈神獣の民〉、部族〈鬣の部族〉、出身地〈ワイアーナ〉、守護神獣〈ディレーオン〉

ジェノバとボークスというのは人間の名前ですから特に問題はないでしょうが、それ以外の言葉が何を意味しているかわかりますか？　いったい〈神獣の民〉とか〈孤高の部族〉とかいうのは何のことなんでしょう？　そして、〈ワイアーナ〉とはどこにある土地なんでしょう？

すべて知っているという方は、この文章を読む必要はないでしょう。しかし、まったくピンとこないというのであれば、しばらくの間、この文章につきあってくださいね。クリスタニアの背景についての知識が、『神王伝説クリスタニア』の冒険を成就するのに大いに役立つ場合もあるからです。

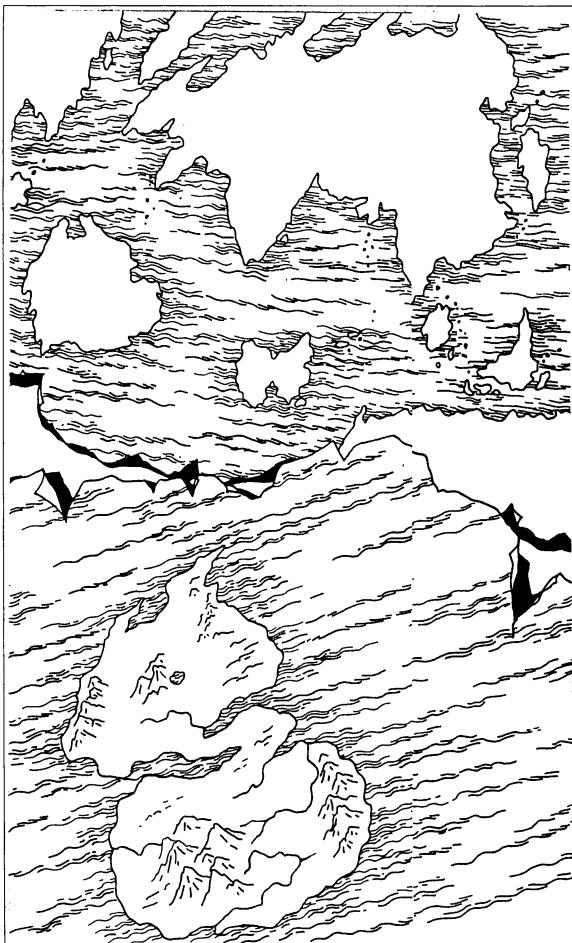
では、クリスタニアとはどんな世界なのか、ここで簡単に概観しておくことにしましょう。

クリスタニアとフォーセリア

『神王伝説クリスタニア』の舞台となるクリスタニアは海に囲まれた大陸で、それよりもはるかに大きなフォーセリアという世界の中にあります。

フォーセリアについては知っているという人もいるでしょう。これは、アレクラスト大陸やロードス島などを含むグループSNEオリジナルのファンタジー世界です。

このフォーセリアは星界の中に浮かぶ平らで四角い世界だと考えられています。４つの頂点が東西南北を向いていて、それぞれが結界の門によって閉ざされているといいます。北の果てには「氷の門」、南には「炎の門」、東には「風の門」、西には「水の門」があるのです。この名前からもわかるように、フォーセリアでは北が寒く、南が暖かいという傾向がありますが、これはあくまでも一般的な傾向です。フォーセリアにある大陸や島々の気候は、その土地に働いている自然の精霊力のバランスによって決まるからです。

ところで、世界を閉ざしているという結界の門ですが、ただひとつ「水の門」だけは開いています。そして、この門からは海の水が怒涛のように流れ出しており、このためにフォーセリアの世界に時間が生まれたのです。

■クリスタニアの歴史

さて、時間が流れ始めた瞬間から、その世界でさまざまな事件が起こることになります。クリスタニアの誕生もこうした事件の一つといえます。

では、クリスタニアの歴史について簡単に振り返ってみることにしましょう。

クリスタニアの誕生から現在に至るまでの歴史は、大きく三つの期間に分けられています。「神々の時代」「周期の時代」「歴史時代」です。

クリスタニアの誕生については、クリスタニアの創世神話からうかがうことができます。

◆神々の時代

それによると、この世のはじめにはただ一人の巨人だけがいたとされています。これはいわば万物の始祖としての始源の巨人であって、それだけでこの世のすべてであるような存在でした。

この巨人がほとんど無限ともいえる時を生きて死んだ後、その身体から数百柱の神々を含むこの世のすべてが誕生したのです。

これがフォーセリアの原初の姿といっていいでしょう。

が、このようにして数多くの生命に満たされたものの、当時のフォーセリアはまだ始源の混沌に満たされた状態でした。そこで、神々は集まって、混沌に法を与え、世界を三つに分けることにしたのです。

ひとつは物質界で、神々の棲む聖地。ひとつは精霊界で精霊の棲むところ。ひとつは妖精界で妖精たちの棲むところです。

ところが、ここにきて今度は神々の間で争いごとが起こってしまいました。

神々の中でも特に重要な神に六大神と呼ばれる神がいましたが、このうちの一人で暗黒神のファラリスが邪悪な神々を率いて最高神のファリスに反旗を翻したのです。

この戦いの最中にどちらの側にもくみせず、中立を守ろうとした神々もいましたが、暗黒神ファラリスの軍団は恐るべき竜王を放って、この中立神たちをも滅ぼそうとしました。

ことここに至って、中立神の長で、最高神ファリスの弟だった夜の神フェネスが重大な決心をしました。神として竜王に滅ぼされるよりは、神であることを捨て、自らの不滅の魂を獣の中に閉じこめ、神獣として世界の創世を継続しようというのです。

こうして神の姿を捨てた神獣たちが選んだのが、フォーセリアの南部にあった大陸で、彼らはその大地を隆起させると世界との関係を絶ち、世界の完成を目指して創造作業を継続したのです。

この大陸こそ、クリスタニアでした。

◆周期の時代

神獣たちの総意によって恐ろしい高さにまで隆起したクリスタニアは外界との交わりを絶ち、外部の世界とはまったく異なった特殊な場所になりました。混沌の力はできるだけ排除されました。そこでは、最初の神獣王となったフェネスの定めた永遠に繰り返される周期が絶対のもので、そこに棲むものたちも、神獣たちの意志に従い、定められた運命のままに生き、そして死んでいくのです。病や災害など、混沌に属する力は完全にはなくなりませんでした。が、そのような力も神獣たちによって支配され、神獣たちの話し合いによって、予定された場所、予定された人物だけに起こる災厄に変わったのです。

こうして、クリスタニアからは偶然の歴史は排除され、繰り返される周期が絶対のものとなりました。この周期こそ、神獣たちの定めた運命だったのです。

こういう時代が数千年間続きました。この間、クリスタニアの歴史は数百年間を単位とする「大周期」の繰り返しだったといわれています。「大周期」の始まりには神獣たちの会合がもたれ、新しい「大周期」に向けて変更すべきことがあるかなどが話し合われたようですが、この数千年の間は何も変更されることがなかったといいます。これこそ、この時代が周期の時代と呼ばれるゆえんでもあります。

ところが、そんなあるとき、後の時代に重大な影響を及ぼすことになる大事件が起こってしまいました。

神獣たちが集うある会合のときでした。“純白の大白鳥”といわれる神獣フーズィーを信仰する民を大きな災厄が襲うことが決められました。すると、フーズィーは自らが愛する民のために心を痛め、ついに強大な魔法を使って、自らが治める大地をクリスタニアから切り離し、海と交わる高みにまで降下させたのです。こうして、後の時代にダナーンと呼ばれることになる北の半島が誕生しました。

この冒険は結局失敗に終わりました。海に満ちていた混沌の力が流行病をもたらし、フーズィーの民は全滅することになったからです。つまり、フーズィーの民はクリスタニアを支配する予定された周期から自由になったものの、予知できぬ運命に滅ぼされてしまったわけです。

とはいえ、フーズィーの冒険はクリスタニアの神獣たちに大きな波紋をもたらしました。神獣たちの中にフェネスの定めた周期に反対するものが現れたのです。

特に大きな不満を表したのは“密林の猛虎”バルバスで、ある会合のときにフェネスの定めた周期を廃止し、新しい周期によって世界を律することを提案したのです。

しかし、フェネスは受け入れず、従来の周期の維持を強硬に押し通したのです。

バルバスはもちろん、彼に賛同した幾柱かの神獣たちは大いに腹を立てました。こうして、ついに「不平の大周期」と呼ばれる時代が始まりました。フェネスのやり方に腹を立てた神獣たちが自らの職務を放棄したため、定められた運命以外の事件がいくつも起こってしまったからです。

なかでも最大の事件となったのが暗黒の民のベルディア上陸です。

暗黒の民は「北の呪われた島」から漂流してきたという人々です。従来、クリスタニアの地は海の流れを支配する海魔に守られており、他の世界から船が近づいてくることはありませんでした。が、その海魔を支配していた“外なる守りの神獣”が役割を放棄したため、彼らはついに空高くそびえるクリスタニアの崖の下までやってきたのです。

もちろん、これだけなら暗黒の民はベルディアに上陸することはできなかったでしょう。クリスタニアの周囲を取り巻く切り立った崖“神の障壁”が彼らの上陸を阻んだからです。

ところが、この様子を見ていたバルバスが漂流者の王にある条件を出し、それと引き替えに彼の支配地を漂流者たちに解放すると約束したのです。バルバスはそれまで虎の肉体に棲んでいましたが、もしも王がその肉体をバルバスの住処として与えるならというのです。

王はこの条件を飲みました。この結果、バルバスの支配していたベルディアもクリスタニアから離れ、海の高みへと降下することになったのです。

とはいえ、漂流王の肉体に入り込んだバルバスがその後どうなったかは、いまに至るまでいっさい謎に包まれています。ただし、その秘密が『神王伝説クリスタニア』の物語の中で明かされるということは大いにあり得ることです。

◆『神王伝説クリスタニア』のプロローグ

さて、これからいよいよ『神王伝説クリスタニア』と関係の深い時代になります。いうならば『神王伝説クリスタニア』のプロローグともいえる時代です。

バルバスが消えた後、かつて彼が支配していたベルディアは、この神獣を信仰する猛虎の民と上陸してきた暗黒の民たちとが共存し、ダークエルフ、人間を頂点とする階級制を敷いて、新しい文明を築きました。そして、この地方に住むバルバス以外の神獣の民を残らず征服していったのです。

やがて強大な国家となったベルディアはクリスタニア本土の侵略を開始しました。これがベルディアによるイスカリア侵攻です。

イスカリアの民は隣接する地方の民たちとも協力し、傭兵集団「獣の牙」を結成、これに抵抗しました。激しい戦いが、神の城壁を舞台にして何十年間も続きました。

戦いが膠着状態に陥った頃、神王と呼ばれる人物が突如ベルディアの地に姿を現しました。そして、彼は直ちにベルディアの支配者として受け入れられると、クリスタニア全土の征服を宣言し、それまで以上に激しい侵略戦争を開始したのです。

この神王が降臨したときには、クリスタニア全土が震撼し、神の城壁が各所で崩れるという現象も相次ぎました。

『神王伝説クリスタニア』の物語はここから始まるのです。

目次

1◆ スタートアップ

まず確認してください

◆製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク1〜6	各1枚
ユーザーズマニュアル	1冊
アンケートはがき／ユーザー登録シリアル番号お客様控証	1枚
ソフトウェア保証書	1枚

※上記の他に、起動ディスク用に2HDタイプの市販のフロッピーディスクが必要になります。パッケージには添付されていませんので、別途お買い求めください。

◆必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

本体のみで動作する機種
PC-9821/A/C/N/L/T/Xシリーズ
グラフィックアクセラレータボードが必要な機種
PC-9801RA/RS/DA/DS/ES/CS/US/FA/FS/FX/BA/BS/BX
PC-9821 Bシリーズ、PC-386/486/586シリーズ
※以下のグラフィックアクセラレータボードに対応しています。
I/Oデータ機器製GA-1024A/1280A/1024AL、GA-98NBシリーズ
メルコ製WAB-S/1000/2000、WAP-2000/4000、WSR-E、WSR-G、WGN-A2

上記の他に、本製品の動作には以下のものが必要です。
・ハードディスクの空き容量が30MB以上
・RAMが1.6MB以上（推奨3.6MB以上）
・アナログRGBディスプレイ
・マウス

◆サウンドボード

以下の機種ではBGMをお楽しみいただけます。
　PC-9801DA/DS/FA/FS/CS/US、PC-9821/A/Cシリーズ
　NEC製サウンドボードPC-9801-26K/73/86実装機種
以下の機種では効果音をお楽しみいただけます。
　PC-9821/A/C/Xs/Xp/Xf/Xa/Xn/Xt/Np/Nf、
　NEC製サウンドボードPC-9801-86実装機種
※サウンドボードはNEC純正のものにのみ対応しております。それ以外の互換サウンドボードなどには対応しておりませんので、ご注意ください。

◆MS-DOS

MS-DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番のもののいずれかをご用意ください。

・NEC製MS-DOS
Ver.3.30B　PS98-017/018
Ver.3.30C　PS98-019
Ver.3.30D　PS98-1002-32/52
Ver.5.0/A　PS98-1003-31/51/32/52
Ver.5.0A-H（ハードディスク内蔵）
Ver.6.2　PS98-1011-31/51

・EPSON製MS-DOS
Ver.3.3　PCM33/53/35/53
Ver.5.0　PCM34/54/36/56

ご注意
・本製品はハードディスク専用です。
・NEC純正のハードディスクユニット以外では、正常に動作しない場合があります。
・ハードディスクの空き容量が30MB以上必要です。
・MS-DOSシステム（Ver3.30/B/C/D、Ver.5.0/A/A-HまたはVer.6.2）またはEPSON製MS-DOSシステム（Ver.3.30、Ver.5.0)が必要です。
・アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ﾄﾞｯﾄ）をお使いください（デジタルRGBには対応しておりません)。
・マウスが必要です。
※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
※NECおよびEPSON純正のディスクユニットおよび周辺機器以外が接続されていると、正常に動作しない場合があります。
※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

ゲームを始める前に必要な準備

◆インストールについて

本製品はハードディスク専用です。
「クリスタニア」をプレイするには、ハードディスクへのインストール（組み込み）が必要です。また、ハードディスクにインストールするためには、30MB以上の空き容量が必要です。

※ハードディスクをお持ちでない場合や、空き容量が十分でない場合にはインストールできません。

ご注意
・ハードディスクを誤った方法で使用すると、プログラムを消去したり、貴重なデータを壊すことがあります。本製品のハードディスクへのインストールおよびご使用については、十分にご注意のうえ実行してください。
　万一、障害が発生した場合でも弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
・インストール中に［STOP］キーやその他のキーを押すことなどによって、インストールプログラムを強制中断した場合は、ゲームの正常動作を保証することができなくなりますので十分な注意が必要です。
また、すでに存在する任意のサブディレクトリにインストールを実行した場合、同名ファイルの上書きや消去などによりデータが失われてしまう恐れがありますので、既存のサブディレクトリにインストールするときにも注意が必要です。

◆環境条件

ハードディスクへインストールして遊ぶためには、以下の条件が必要です。
・ハードディスクの空き容量が30MB以上必要です。
・MS-DOSのVer.3.3B以上が必要です。

※起動ディスクを使用しない場合、以下の条件が必要です。ただし、起動ディスクを使用しない場合の動作につきましては、保証いたしかねます。

・ゲーム起動時のMS-DOSの空きメモリ容量が570KB以上必要です。

◆インストール（組み込み）

ハードディスクへのインストール方法について説明します。
※インストールでは、ハードディスク内に本製品のファイルを複写するだけで、お客様のハードディスクの起動環境（CONFiG.SYSなど）には一切変更を行いません。そのため、お客様のMS-DOSの起動環境では、本製品が正常に動くとは限りませんので、起動ディスクをお使いになるか、前記の環境条件に従ってお客様ご自身で起動環境を変更する必要があります。また、環境を変更した場合は他のソフトウェアが起動しなくなる恐れがありますので、CONFIG.SYSなどをバックア

ップするなどして十分に気をつけて行ってください。

> ご注意
> ディスクキャッシュやRAMディスクを組み込んでご使用される場合は、お客様ご自身の起動環境を熟知したうえで、お客様の責任において行ってください。
> なお、ディスクキャッシュやRAMディスクで使用する場合のご質問などにつきましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
> また、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されてゲームが起動しない場合には、FEPやメモリを大量に専有するその他のデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除するなど、起動環境を変更してください。

インストール手順

1．起動ディスク作成準備

①ハードディスクや本体の電源を入れ、MS-DOSを起動してください。
※もしWindowsが起動してしまった場合は、Windowsを終了させてください。

②ここで、起動ディスク作成の準備を行います。
起動ディスク自体の作成はインストール中に行いますが、ここではブランクディスクをフォーマットし、そのディスクにMS-DOSのシステムをコピーしておきます。
ディスクドライブにブランクディスクをセットし、以下のように入力してください。

FORMAT /S ［ドライブ:］

※［ドライブ:］はブランクディスクがセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「FORMAT /S B:リターン」のように入力します。
※「コマンドまたはファイル名が違います」などのメッセージが表示され、フォーマットが実行できない場合は、MS-DOSの運用ディスクを使用してフォーマットを行ってください。FORMATコマンドの使い方については、MS-DOSのマニュアルをお読みください。

ディスクの種類を選択するメッセージが表示されます。「2」と入力してください。
フォーマットが終了すると、「別のディスクをフォーマットしますか」のメッセージが表示されますので、ここでは「N」キーを押してください。

以上でディスクのフォーマットは終了しました。ディスクを取り出してください。インストール作業に戻ります。

2. システムのインストール

①プロンプト（>）が表示されていることを確認して、ディスクドライブに「クリスタニア」のゲームディスク1をセットしてください。

②セットが終了したら、以下のように入力して、カレントドライブをゲームディスク1がセットされているドライブに変更してください。

[ドライブ:] ↵

※［ドライブ:］はゲームディスク1がセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「B:リターン」のように入力します。

③インストールツールを動かします。以下のように入力してください。

INST　[ドライブ:] ↵

※［ドライブ:］はインストールするハードディスクのドライブ名です。例えば「INST B:」のように入力します。何も指示しなければ、Aドライブにインストールされます。

ゲームはハードディスク内の指定ドライブの以下のサブディレクトリにインストールされます。

¥S-SOFT¥CRYS

④製品パッケージ中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」をご確認のうえ、指示に従って、シリアル番号を入力してください。

⑤指示に従って、起動ディスクの作成、音源、グラフィックボードなどを選択してください。

⑥指示に従って、ゲームディスクを入れ替えながらインストールを行ってください。

以上でゲームのインストールを終了しました。

ゲームの起動方法

『神王伝説クリスタニア』は次の方法で起動します。

■起動ディスクを用いて起動する場合

▼操作

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。
②起動ディスクをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押します。
③しばらくすると「クリスタニア」が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、初期メニューが表示されます。

■ハードディスクから起動する場合

▼操作

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。
②MS-DOSが起動します。
③以下のように入力し、カレントドライブを「クリスタニア」をインストールしたドライブに移します。

　　[ドライブ:] リターン

※［ドライブ：］は「クリスタニア」がインストールされているドライブのドライブ名です。例えば、Aドライブに「クリスタニア」をインストールしている場合は、「A:リターン」のように入力します。

④以下のように入力し、カレントディレクトリを「クリスタニア」をインストールしたディレクトリに移します。

　　CD¥S-SOFT¥CRYSリターン

⑤以下のように入力します。

　　SSGAMEリターン

しばらくすると『神王伝説クリスタニア』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、初期メニューが表示されます。

以上の操作で起動されなかった場合は、「6．Q&A編」を確認した後、①からやり直してください。

2◆ ゲームの基本操作

ここで、ゲームの起動方法や終了方法、およびゲーム画面での基本的な操作方法について説明します。

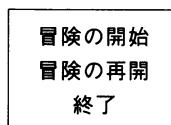
マウスの操作方法

『神王伝説クリスタニア』の操作はすべてマウスで行います。本マニュアルではマウスの操作について次のような用語を使用しています。

左クリック……マウスの左ボタンを押します。
右クリック……マウスの右ボタンを押します。

また、説明中に「～～を左クリック」するとある場合、画面中のマウスカーソルを目的の位置に合わせ、マウスの左ボタンを押すことを意味します。

ゲームの初期メニュー

『神王伝説クリスタニア』を起動すると次の初期メニューが表示されます。

冒険の開始
冒険の再開
終了

この画面から、冒険を始めるの開始、保存したゲームの読み込み、ゲームの終了を行うことができます。
メニューの機能は次のとおりです。

冒険の開始……ゲームを最初から開始します。選択すると、キャラクター選択画面が表示されます。
冒険の再開………ゲーム途中でセーブしたゲームを再開します。選択すると、ロードゲーム画面が表示されます。P.41を参照してください。

▼操作

①選択したいメニューを左クリックします。

これでメニューが選択されます。

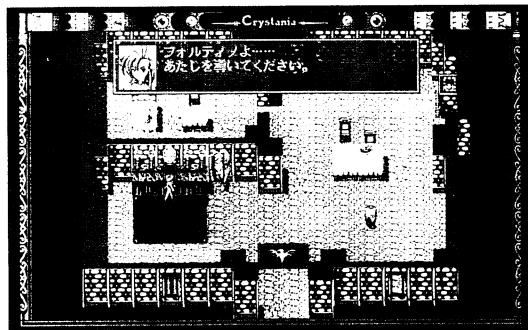
主人公キャラクターの選択

初期メニューから〈冒険を始める〉を選択すると、次の主人公キャラクター選択画面が表示されます。

『神王伝説クリスタニア』では、ここに表示されている２人のうちから１人を主人公に選んでプレイすることができます。

ここで、主人公にしたいキャラクターを選択してください。

ゲームの基本操作

主人公キャラクターの選択画面で主人公を選択すると、選択した主人公用のシナリオが始まり、次のように最初の場面が表示されます。

『神王伝説クリスタニア』ではこのような画面を使ってゲームを進めていきます。

表示されるフィールドは選択した主人公およびゲームの進行によって異なりますが、どのフィールドにもすべて共通する基本操作があります。ここで、その基本操作について説明します。

◆主人公の移動

主人公はフィールド画面上を自由に移動することで、他の人物と会話をしたり、建物内部に入ったり、他の町や村に移動したりします。その結果、敵を打ち倒すための情報を収集したり、重要なアイテムを入手することが可能になります。また、この過程で主人公に行動の選択が迫られることもあります。

■地形を選択した場合

地形を左クリックすると主人公はそこまで自動的に歩いていきます。ただし、入ることのできない地形を指定しても移動は行われません。

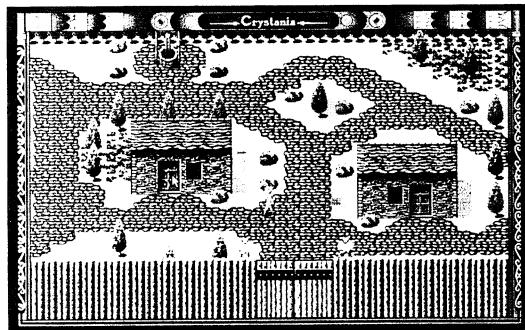
また村の入り口のように、そこを左クリックすることで村から出ることのできる場所もあります。

■人物を選択した場合

主人公の移動先に人物を左クリックすると、主人公がその人物の横まで歩いていきます。その人物が主人公に対して何かいいたいことがある場合には、主人公移動後に会話が行われます。

会話は次のように画面に表示されます。

ここで左クリックすると次の会話が表示され、これ以上の会話がなくなった時点でもとの画面状態に戻ります。

■出入り可能な建物の入り口または出口を選択した場合

建物の出入口を選択すると、その場所が出入り可能な場所である場合、主人公はその地点まで移動後、建物に出入りします。

■取得可能なものを選択した場合

フィールドの中には主人公が取得することのできる物品が隠されていることがあります。このような物品を選択した場合、主人公はその地点に移動後にそれを取得することができます。

◆主人公の行動の選択

フィールド内で主人公が行動を行っているとき、ある行動を行うか行わないかといった決定をプレイヤー自身が選択しなければならない場面があります。このように、主人公がいくつかの行動を選択可能な場合、次のようなメッセージが表示されます。

メッセージの内容をよく考え、最善と思える方を選択してください。

◆操作メニューの表示

フィールド内の主人公が移動可能な状態のときに、〈操作メニュー〉を表示することで、パーティーのメンバーたちの能力や特徴、武器などのアイテムの確認や変更、各メンバーの魔法・タレントの確認や変更などを行うことができます。

パーティーのメンバーの魔法やタレントの能力、各種パワーの現状、また使用できる武器などを正しく把握していないと、敵と戦う際などに困ったことになります。必要に応じて〈操作メニュー〉を表示し、内容の確認および変更を行うようにしましょう。

▼操作

①右クリックします。

これで次の〈操作メニュー〉が表示されます。

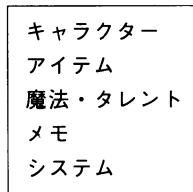
キャラクター アイテム 魔法・タレント メモ システム

このメニューについての詳しいことは「3．操作メニュー」を参照してください。

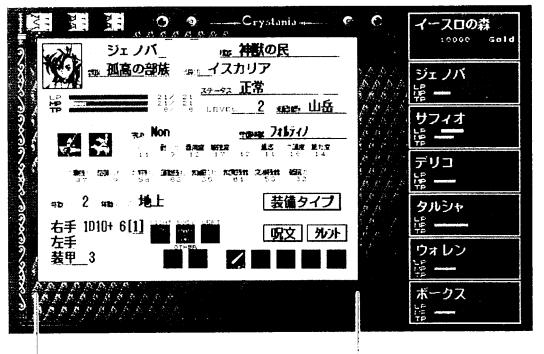
②〈操作メニュー〉が表示されている状態で、右クリックするとメニューが消え、もとの画面状態に戻ります。

3◆ 操作メニュー

ゲーム中に右クリックすると次の＜操作メニュー＞が表示されます。

キャラクター アイテム 魔法・タレント メモ システム

キャラクター

〈キャラクター〉では、パーティーに属する各メンバーの種族、出身地、レベル、クラスや各能力を確認できます。

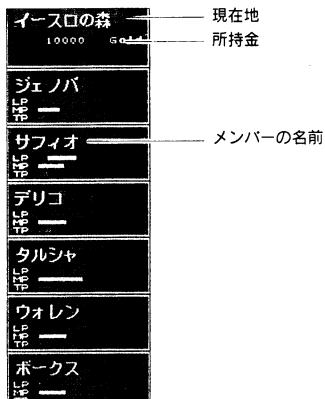
操作メニューから〈キャラクター〉を選択すると、次のキャラクターリストとキャラクター画面が表示されます。

キャラクター画面

この画面でパーティーに属する各キャラクターの能力などを確認します。

キャラクターリスト、キャラクター画面の機能と使い方は次のとおりです。

◆キャラクターリスト

キャラクターリストにはパーティーの現在の所持金とメンバーの名前が表示されています。

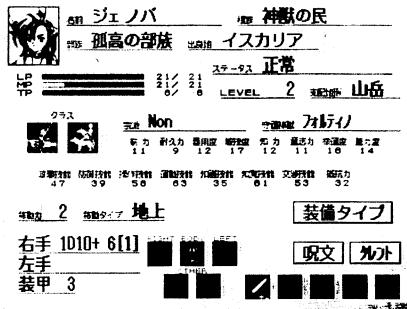
このリストから名前を選択することで、キャラクター画面に表示されているキャラクターを切り替えることができます。

▼操作

①キャラクター画面に表示したいキャラクター名を左クリックします。これで、選択したキャラクターの能力がキャラクター画面に表示されます。

◆キャラクター画面

『神王伝説クリスタニア』に登場するキャラクターにはそれぞれ出身地、種族、クラス、能力値、技能値、特性値などを持っています。

これらは敵との戦いや冒険の途中で重要な働きをするものです。

キャラクター画面では、パーティーのメンバーそれぞれについてこれらの能力のすべてを確認することができます。

画面各部の機能は次のとおりです。

キャラクター・イメージ・イラスト

キャラクターのイメージを表示します。

名前

キャラクターの名前を表示します。

種族

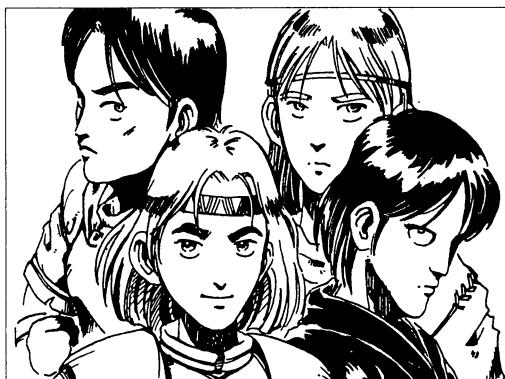
キャラクターの種族を表示します。

キャラクターは属する種族によって次のような特徴と制限があります。

[神獣の民]

　クリスタニアの先住民で神獣に仕えている民です。同じ神獣に仕えるものたちが集まって、部族と呼ばれる集団を形成しています。いろいろな部族がいるので考え方はいろいろですが、侵略者のベルディア帝国に対してはよい印象を持っていません。また、新しき民や古の民を認めない部族も存在します。神獣に仕えているので、進んで他の神々に従うことはありません。

[新しき民]

およそ200年前にクリスタニアのダナーン半島に漂着した民たちの末裔です。クリスタニアの神々を信じていないので自ら進んで神獣に従おうとはしません。しかし、なかには神獣「純白の大白鳥フーズィー」の従者になっているものもいます。侵略者である暗黒の民、猛虎の部族とは敵対しています。

[古の民]

神獣の民と同様にクリスタニアの先住民ですが、神獣に仕えていません。古の民は神話時代の肉体を持った「古の神々(エンシェント・ゴッド)」を信じており、古の神々の復活を望んでいます。

[暗黒の民]

およそ300年前にベルディア地方に漂着した民族の末裔です。この種族には人間だけでなく、邪悪な妖魔たちも含まれています。神を信じるものも神獣を信じるものもいます。バラバラな民族ですが「クリスタニアの征服」という目的で一致しています。他の民族とは仲がよくありません。

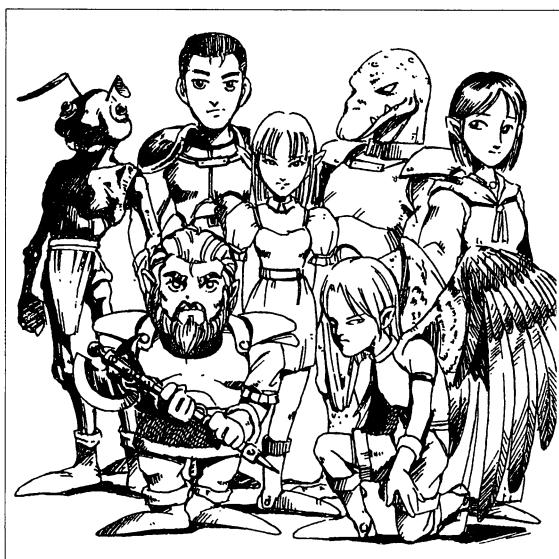
[ドワーフ]

大地の妖精界に棲む身長120cmくらいの小人の妖精ですが、体つきはがっちりしており大変な力持ちです。

[ダークエルフ]

森の持つ闇の力の象徴あるいは邪神に魂を売り渡したエルフともいわれる妖精。性格は邪悪でふつうのエルフとは敵対しています。知能は非常に高くシャーマン魔法を使うことができます。

[リザードマン]

神獣王ルーミスによって創造された亜人です。直立して歩くトカゲ（リザード）のようで、虹色に輝く鱗があります。保守的なものが多く、新しき民や暗黒の民をよく思っていません。

[バードマン]

神獣フォルティノによって創造された亜人です。外見はエルフに似ていますが背中に大きな翼を持っています。

[ミュルミドン]

深紅の皇帝クロイセによって創造された亜人です。姿形は赤蟻ですが、手足は２本ずつで手先も人間に近く、人間の作った武器や道具も器用に使いこなします。

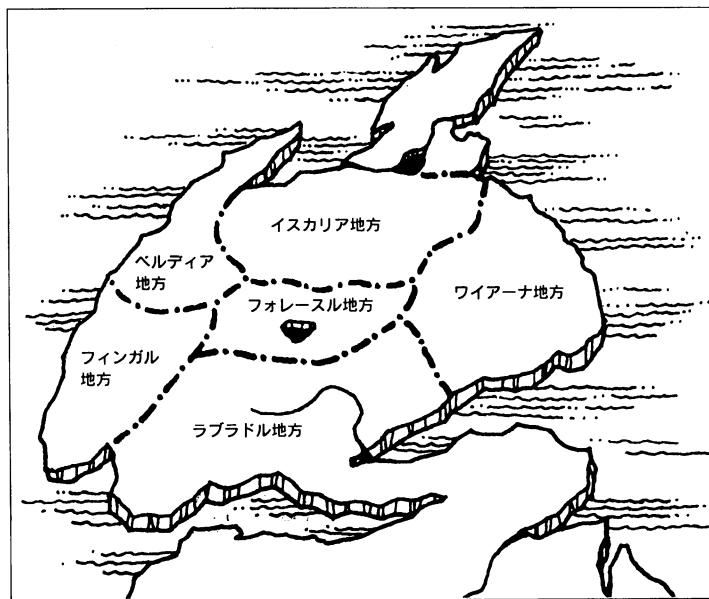
部族

キャラクターの属する部族を表示します。

クリスタニアの住人は仕えている神獣や種族ごとに部族を作って生活しています。部族によって使うことのできるタレントが異なります。詳しくは巻末の表を参照してください。

出身地

キャラクターの出身地を表します。北クリスタニアの地方名が表示されます。

この項目は単にキャラクターの個性を表すためのものであって、出身地によってゲーム中の能力に違いがあるわけではありません。

LP（ライフポイント／生命力）

LPはキャラクターの肉体的なダメージを表しています。

・LPは戦闘などでダメージを受けたり毒や病気で減少します。

・LP残量がなくなるとキャラクターは死ぬ可能性があります。

・LPを回復させる方法には休息による自然治癒の他に、魔法を使ったりタレントを使う方法もあります。

・キャラクターのレベルが上昇すればLPの絶対量が上昇します。

3 操作メニュー

MP（メンタルポイント／精神力）

MPは精神的疲労度、つまりどれくらい気力があるかを表しています。

・MPは主に魔法の使用によって減少します。

魔法による・精神攻撃を受けることでMPが減少することがあります。

・MPが０になるとキャラクターは気絶し、行動不能となります。

・MPは休息したり魔法を使うことで回復させることができます。

TP（タレントポイント）

TPは使用できるタレントの回数を表します。タレントは神獣に仕えるビーストマスターだけが使える一種の魔法のようなものです。

・タレントを使用すると、TPが減少します。

・TPが０になってもタレントを使用できなくなるだけで、キャラクターが死んだり気絶したりすることはありません。

・回復の方法は休息する以外にありません。

※休息はベッドや特定の場所を左クリックすることで行います。休息するとLP、MP、TPが全回復します。

ステータス

キャラクターの状態を表します。気絶や毒や麻痺などの状態に陥っていないかを表示します。

LEVEL

LEVELが上昇すると、LP、MP、TP、抵抗力が上昇します。

また、戦闘時の１ラウンドにおける攻撃回数、射撃回数、使用できる呪文やタレントの数が増えます。

「神王伝説クリスタニア」では、レベルの上がり方が他の一般的なRPGとは異なります。
「クリスタニア」には、一般にいわれるところの経験値はありません。また、モンスターを殺すことによってレベルがアップすることもありません。
「クリスタリア」のレベルアップは、大きなイベントをクリアすることによってのみ発生します。

支配地形

そのキャラクターが得意とする地形です。その地形で戦う場合、戦闘が有利になります。

クラス

キャラクターのクラスおよびセカンドクラスを表示します。クラスはキャラクターの職業です。また、セカンドクラスを選択しているキャラクターはタレントを使うことができます。

[クラス]

クラスには次の7種類があります。なお、クラスによって装備できるアイテムが異なっています。武器一覧および防具一覧（P.80）を参照してください。

・ナイト（騎士）……国王に対して忠誠を誓った戦士です。ほとんどの武器、防具に精通し、戦闘においては中心的な役割を果たします。

・ウォリアー（戦士）……ナイトと同じく、戦闘を得意とするクラスです。両手にそれぞれ違う武器をもって戦うことができます。

・ソーサラー（魔術師）……自然の根源の魔力源（マナ）に働きかけ、強力な魔法を操るものです。ソーサラーはソーサラー魔法を使うことができますが、使うことのできる武器や防具は非常に限られます。

・シャーマン（精霊使い）……精霊界に棲む精霊を呼び出し、その神秘的な力を使いこなすことができます（シャーマン魔法）。シャーマンもソーサラーほどではないにしろ、武器や防具に制限を受けます。

・プリースト（司祭）……偉大なる神に仕え、神の力を少し借りて奇跡を行うことができます。プリーストは信仰する神（宗派）によって、使うことのできる魔法が異なります。また、武器や防具の制限が少ないのも特長です。

・レンジャー……野外活動で必要となる知識や技術を身につけた者です。弓矢の扱いに優れており、レベルが上がると1ラウンドに2回射撃を行うことができます。

[セカンドクラス]
セカンドクラスはキャラクターがビーストマスターであるかどうかを示しています。
・ビーストマスター……神獣の民のなかでも神獣の恩恵を強く受けているものです。ビーストマスターは神獣の意志を人々に伝えたり、部族のために奉仕する義務を担っています。こうした義務の代わりに、「タレント」という魔法に似た能力を持っています。
ビーストマスターのタレントについて詳しいことは、「5．魔法・タレント」を参照してください。

宗教

キャラクターの宗教を表示します。宗教によって使うことのできる魔法が異なります。

守護神獣

キャラクターの守護神獣を表示します。守護神獣によって使えるタレントが異なります。

能力値

キャラクターの能力値を表示します。能力値はレベルが上がっても変化しません。各能力値の意味は以下のとおりです。

[筋　力] 力の強さを表します。攻撃技能、運動技能、相手に与えることのできるダメージに影響を与えます。
[耐久力] 肉体的な頑強さを表します。HPに影響を与えます。
[器用度] どれだけ手先が器用かを表します。攻撃技能、操作技能に影響を与えます。
[敏捷度] 運動神経や反射神経を表します。防御技能、運動技能に影響を与えます。
[知　力] 頭の良さ、勘の鋭さなどを表します。操作技能、知識技能、交渉技能に影響を与えます。
[意志力] 意志の強さを表します。知覚技能、LPに影響を与えます。
[幸運度] 運の強さを表します。知覚技能、抵抗力に影響を与えます。
[魅力度] 他人に対してどれだけいい印象を与えるかを表します。交渉技能に影響を与えます。

技能値

キャラクターの技能値を表示します。技能値はキャラクターが何かを行うとき、その行為に成功する確率を数値化したものです。技能値はレベルの上昇にあわせて上がっていきます。各技能値の意味は以下のとおりです。

[攻撃技能] 攻撃の基本的な命中度を表します。戦闘にだけ影響する技能です。
[防御技能] 攻撃を避けたり受けたりする技能です。戦闘にだけ影響する技能です。
[操作技能] 罠の解除や鍵開けなど手先の器用さを必要とする行為にどの程度成功するかを表しています。
[運動技能] 崖登りや幅跳びなど全身を使って行う行為にどの程度成功するかを表しています。
[知識技能] 宝物の鑑定や毒の調合など、知識関係の行為にどの程度成功するかを表しています。
[知覚技能] 隠れた存在に気がつくとか第六感的な事柄にどの程度気がつくかを表しています。
[交渉技能] 会話や説得などの交渉にどの程度成功するかを表しています。

抵抗力

魔法や罠などキャラクターにとって有害な効果から逃れる能力です。抵抗力が大きいと、魔法、タレント、病気、毒、罠の影響を受けにくくなります。LPが0になってしまったときでも、抵抗力が大きいと命だけはとりとめるということがあります。

移動力

戦闘が起こったとき1ラウンドで移動できる距離を表しています。移動力が大きければそれだけ遠くの敵まで確実に攻撃することができます。

移動タイプ

地上・・・地上のみしか移動できません。
空中・・・地上と空中を移動できます。
水中・・・地上と水中を移動できます。

攻撃力

戦闘時に1ラウンドで与えることのできるダメージと攻撃できる回数を表しています。最初の「1D6」といった数値は「1個の6面体

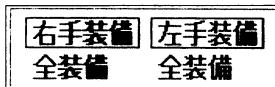
サイコロを振って出る値」という意味です。その後の十は武器や攻撃技能などによるダメージの追加修正、最後の[]内の数値は１ラウンドに攻撃できる回数です。
装甲
鎧なので、相手のダメージをどのくらい防ぐことができるかの値です。値が大きいほど多くのダメージを防ぐことができます。

装備アイテム
装備しているアイテム、および装備はしていないが所有しており装備可能なアイテムを表示します。各部の機能は次のとおりです。

［RIGHT］右手に持っている武器などのアイテムです。
［BODY］ 身体につけている鎧です。
［LEFT］ 左手に持っている武器などのアイテムです。
［OTHER］指輪など、他の部分につけるアイテムです。

所有アイテムが他にあるときにはキャラクター画面下の領域に表示されます。

装備タイプ
〈装備タイプ〉を左クリックすると以下のような画面が表示されます。

右手装備	左手装備
全装備	全装備

ここにキャラクターが装備可能な武器が表示されます。
右クリックすると装備タイプの画面が消えます。

呪文
キャラクターがソーサラー、シャーマン、プリーストの場合、〈呪文〉を左クリックすると呪文リストが表示されます。
内容を確認したい場合、呪文名を左クリックすると、次の画面が表示され、呪文と効果を知ることができます。
右クリックで説明画面が消えます。

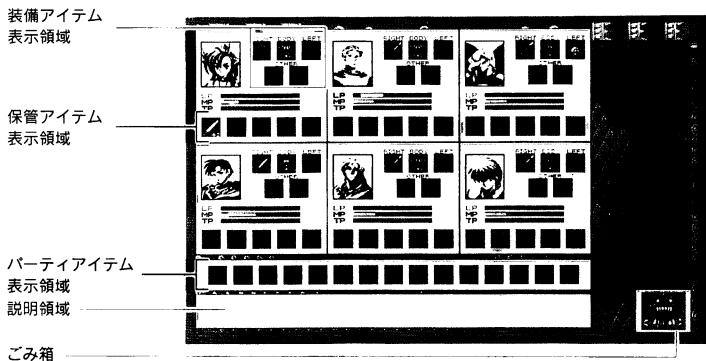
タレント

キャラクターのセカンドクラスがビーストマスターの場合、〈タレント〉を左クリックするとタレントリストが表示されます。
ここにキャラクターが使用可能なタレント名が表示されます。タレントの内容を確認したい場合、タレント名を左クリックすると次の画面が表示され、タレントの内容と効果を知ることができます。
右クリックでタレント説明が消えます。

アイテム

〈アイテム〉ではパーティーのメンバーの持つアイテムすべてを表示し、必要に応じて装備アイテムの変更やいらなくなったアイテムの放棄を行います。魔法や武器の効果を変えたいときや、アイテムの数が増えすぎて持ちきれなくなったときなどに使います

◆アイテム画面

操作メニューから〈アイテム〉を選択すると次のアイテム画面が表示されます。

ここで装備しているアイテムの交換やアイテムの放棄を行います。以下の方法でアイテムの交換、放棄を行ってください。

◆アイテムの交換

アイテムの交換は以下の手順で行います。

▼**操作**
①装備アイテム、保管アイテムを左クリックし、マウスのボタンを押したままにすると、説明領域にアイテムの説明が表示されます。
ボタンを放すと表示は消えます。

②装備しているアイテムを左クリックし、ボタンを押したまま保管領域に移動します。
保管領域のすべてにアイテムが保管されているときは、不必要なアイテムを放棄してから交換作業を行ってください。

③アイテムを保管したい場所でマウスのボタンを放します。
これで、空いている保管領域にアイテムが保管されます。

④保管領域の装備したいアイテムを左クリックし、ボタンを押したまま、装備したい部分に移動します。
装備アイテム領域の表示の意味は次のとおりです。

RIGHT……右手に装備します。
BODY ……身体に装備します。
LEFT ……左手に装備します。
OTHER……それ以外の部分に装備します。

⑤マウスのボタンを放すとアイテムが装備されます。
他のアイテムを交換したいときは同じ操作を繰り返してください。

◆アイテムの放棄

アイテムの放棄は次の手順で行います。

▼操作

①装備アイテム、保管アイテムを左クリックし、マウスのボタンを押したままにすると、説明領域にアイテムの説明が表示されます。
ボタンを放すと表示は消えます。

②放棄したいアイテムを左クリックし、マウスのボタンを押したまま、ごみ箱へ移動します。

③マウスのボタンを放すと次のメッセージが表示されます。

本当に捨てますか？
はい　いいえ

④〈はい〉を左クリックします。
これで放棄が完了します。
〈いいえ〉を左クリックすると放棄が中止されます。

◆アイテムについて

アイテムにはいろいろな種類があり、それによって装備できる身体の部分が決まっていたり、装備できるクラスが決まっているものがあります。クリスタニアで使用できるアイテムには以下の種類があります。
アイテムについて、価格、クラスとの関係など詳細は一覧表P.80を参照してください。

貨幣と宝石

クリスタニアでものを買うには「貨幣」または「宝石」が必要です。
これだけが通貨として通用するからです。

武器

武器を装備して相手を攻撃すると大きなダメージを与えることができます。武器はクラスによって装備できるものとできないものが決まっています。自分のキャラクターに一番あった武器を選ぶようにしましょう。
表示が十になっている武器は、魔法によって鍛えられた武器です。
魔法の武器はより多くのダメージを与えることができます。

防具

鎧と盾はキャラクターを守る道具です。鎧は身体に、盾は手に装備します。鎧はキャラクターの受けたダメージを装甲値分だけ減少する働きがあり、盾はキャラクターの防御技能をプラス修正する働きがあります。クラスによって装備できるものとできないものが決まっています。表示が十になっている防具は、魔法によって装甲が強化されたものです。

一般アイテム

武器、防具以外の装備品です。

[レジストリング]

抵抗力を上げる指輪です。＋１のリングで、抵抗力を＋10上げる効果があります。指輪にはレジストリングの他にもいろいろな種類があります。

[ヒールポーション]

ソーサラーによって作り出された魔法の薬です。肉体に受けたダメージを回復します。他に毒物を中和する「毒消し」、ヒールポーションの強力版「聖水」などがあります。

[神獣の祭器]

神獣が作り出した強力なマジック・アイテムです。たいていの場合、各神獣につき祭器はひとつで、各神獣の部族に代々大切に保管されています。いくつかの祭器はゲームにも登場します。

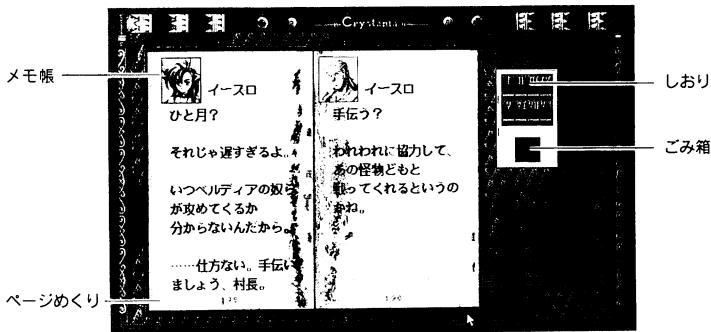
魔法・タレント

魔法・タレントではパーティーメンバーの使用できる魔法、タレントを表示し確認したり、必要に応じて呪文を並べ替えたり、呪文を唱えたりします。戦闘以外のときに魔法やタレントを使いたいときはこの機能を利用します。詳しくは「5．魔法とタレント」を参照してください。

メモ

冒険中にキャラクターは多くの人たちとさまざまな会話をします。これらの会話のなかには冒険を達成するための重要なヒントが隠されていることがあり、忘れてしまうと大変です。〈メモ〉はそんな心配を解消するための一種のメモ帳で、冒険中の会話が記録される場所です。会話は200ページ分保管されます。また、しおりを付けたページは200ページを越えても保管されます。

◆メモ画面

操作メニューから〈メモ〉を選択すると次のメモ画面が表示されます。

画面各部の機能は次のとおりです。

◆メモ帳

キャラクターの交わした会話が記録されています。

操作
①メモ帳左右下部の折れ曲がった〈ページめくり〉を左クリックすると、ページをめくることができます。
必要なページを開いたら内容を確認します。

◆しおり

重要な会話のあるページにしおりをはさむことで、別なページからそのページにジャンプすることができます。しおりは8枚まで使用できます。

▼操作

①しおりの1枚を左クリックし、マウスのボタンを押したまま、しおりをはさみたいページの上端に移動し、ボタンを放します。
これで、しおりがつけられます。

②別なページが表示されているときに、ジャンプしたいページのしおりを左クリックします。
これで、しおりのページに一気にジャンプできます。

③しおりを解除するときは、しおりを左クリックし、マウスのボタンを押したまま、しおり入れまで移動し、ボタンを放します。
これでしおりがしおり入れに戻ります。

◆ごみ箱

キャラクターの会話のなかには保存するに値しない無駄な会話もあります。このような会話は適宜ごみ箱に廃棄することにしましょう。

▼操作

①廃棄したい会話のあるページを左クリックし、マウスボタンを押したまま、カーソルを移動します。

②カーソルがごみ箱まできたらボタンを放します。
これで不必要なページが廃棄されます。

システム

〈システム〉では保存したゲームのロードやプレイ途中のゲームの保存、環境設定、ゲームの終了を行うことができます。

◆システムメニュー

操作メニューから〈システム〉を選択すると次のシステムメニューが表示されます。

冒険の再開
冒険の記録
環境設定
冒険の中止

ここで実行したいメニューを選択します。各メニューの機能は次のとおりです。

冒険の再開……保存してあるゲームをロードします。
冒険の記録……現在進行中のゲームをセーブします。
環境設定………ＢＧＭ、ＳＥ、マウス速度、スクロール、リアルファイト表示の切り替えを行います。
冒険の中止……ゲームを終了します。

◆冒険の再開

保存したゲームをロードして、ゲームを途中から開始することができます。

この画面からゲームをロードします。起動時は、一覧にはハードディスクに保存されているゲームが表示されます。
フロッピーディスクのゲームをロードしたいときは〈フロッピーディスクから再開〉を左クリックします。
これで、フロッピーディスクにあるデータが一覧に表示されます。
また、冒険を区切りのいいところまで戻したいときには「少し前に戻る」で、戻すことができます。

◆冒険の記録

現在進行中のゲームをセーブすることができます。セーブしたゲームは冒険の再開でロードして、中断したところから再開することができます。
システムメニューから〈冒険の記録〉を選択すると次の画面が表示されます。

冒険の記録			
ボークス	イスカリア西部	05/27	11:45
ボークス	ウンガロの砦	05/27	12:01
ジェノバ	イースロ	05/27	06:44
ジェノバ	ルーミス神殿	05/17	22:04
ジェノバ	イースロの森	05/26	22:05
	フロッピーディスクに記録		

セーブゲーム一覧

フロッピーディスクに記録

この画面でゲームを記録します。一覧にはすでに記録されているゲーム名が表示されます。

フロッピーディスクに記録したいときは〈フロッピーディスクに記録〉を左クリックします。
一覧からゲームを記録する欄を左クリックします。
これでゲームのセーブが実行されます。
１ディスクについて全部で５ゲーム記録できます。すでにゲームが記録されている欄を選択すると、データが上書きされます。

◆環境設定

環境設定ではＢＧＭのＯＮ／ＯＦＦ、ＳＥのＯＮ／ＯＦＦ、マウス速度、メッセージ表示速度、リアルファイト表示の切り替えを行います。
操作メニューから〈環境設定〉を選択すると次の環境設定画面が表示されます。

環境設定	
ＢＧＭ	ＯＮ
ＳＥ	ＯＮ
マウス	速い
スクロール	ＯＮ
戦闘	詳しく

ＢＧＭ…………ゲーム中にＢＧＭを流すかどうか、ＯＮ／ＯＦＦで指定します。
ＳＥ……………ゲーム中に効果音を流すかどうか、ＯＮ／ＯＦＦで指定します。
マウス…………マウス速度を、速い／遅いのいずれかに指定します。

スクロール……主人公の動きに合わせて画面をスクロールさせるかどうかを設定します。
ONにすると主人公の動きに合わせて画面がスクロールします。OFFにすると、画面端にいくまでは画面はスクロールしません。スピードの速いパソコンではON、遅いパソコンではOFFにすると操作しやすくなります。

戦闘……………戦闘画面での戦いの表示を、リアル／簡易／高速のいずれかに指定します。各表示の意味は以下のとおりです。

詳しく………戦闘場面をすべて表示します。

簡易…………戦闘の結果だけを表示します。

高速…………戦闘場面を表示しません。

▼操作

①切り替えたい項目を左クリックすると、各項目の内容が切り替わります。

②設定が終了したら右クリックします。
これで操作メニューに戻ります。

◆冒険の中止

ゲームを中止し、初期メニューに戻ります。

▼操作

①システムメニューから〈冒険の中止〉を左クリックします。
次の終了確認メッセージが表示されます。

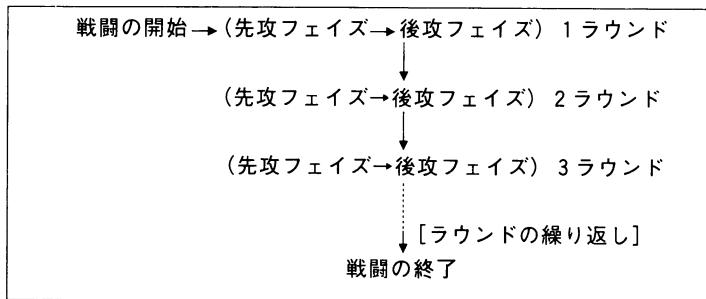
中止しますか？
はい　いいえ

②〈はい〉を左クリックすると、初期メニューに戻ります。

4◆　戦闘

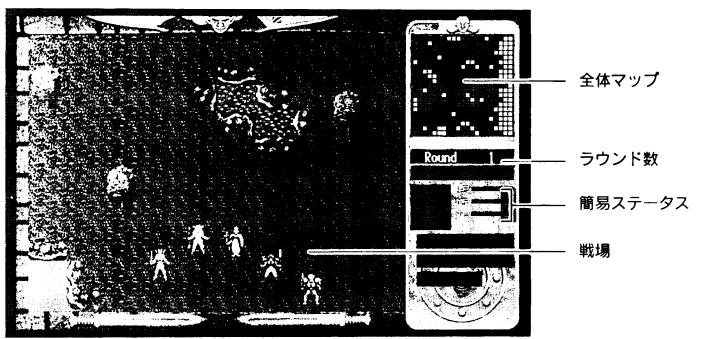
主人公のパーティーが冒険の途中で敵と出会うと戦闘が始まります。
戦闘は通常の移動画面ではなく戦闘用の画面で行います。
ここで、戦闘画面での戦闘方法について説明します。

戦闘の流れ

戦闘は味方パーティーが敵と出会うことから始まります。
戦闘が開始されると、戦闘自体は敵味方が先攻、後攻に分かれて交互に行います。
どちらが先攻になるかはそのつどコンピューターが判断します。
戦闘の間は、先攻と後攻が交互に攻撃を行い、一方が攻撃している期間をフェイズと呼びます。また先攻フェイズと後攻フェイズの１組をラウンドと呼びます。戦闘の間はラウンドが繰り返され、途中逃亡が起こらない限りは最終的に勝敗が決し、戦闘が終了します。
そこで戦闘の流れを図にすると以下のようになります。ここではこの流れに沿う形で戦闘の方法を説明します。

戦闘の開始

移動画面で敵と出会うと戦闘が発生し、画面が戦闘画面に切り替わります。戦闘画面ではまず初めにパーティーコマンドが表示され、そのコマンドを選択することで戦闘を行います。

戦闘画面の基本操作

戦闘が開始されると次の画面が表示されます。

この画面で戦闘が行われます。また、戦闘画面での基本的な機能を利用できます。ただし、プレイヤーに操作が可能なのは味方の攻撃フェイズのときだけです。
画面各部の機能は次のとおりです。

戦場………………敵味方のキャラクターが表示され、戦闘が行われます。
全体マップ………戦場の全体と敵味方の全キャラクターを簡易表示します。画面には戦場の一部分しか表示されないことがあります。その場合、全体マップを使って戦場の画面表示位置を切り替えることができます。
ラウンド数………現在のラウンド数を表示します。
簡易ステータス…敵および味方キャラクターのステータスを簡易表示します。

戦闘画面で行う操作については以下の説明を参照してください。

◆味方キャラクターの移動と行動

味方キャラクターを操作して移動や攻撃などの行動を起こさせます。
キャラクターへの命令は以下の順で行われます。

〈キャラクターの移動〉→〈コマンドの選択〉

それぞれの操作方法については「キャラクターの移動」「攻撃方法の選択」の説明を参照してください。

◆全体マップの利用

敵と味方は盤目状の戦場上に配置されていますが、戦闘範囲が広く戦場が１画面に納まらないときがあります。こんなとき全体マップで画面をスクロールすることができます。

▼操作

①全体マップには敵が赤色、味方が青色で表示され、画面に表示されている部分が枠で囲まれて示されています。
この枠を左クリックし、マウスのボタンを押したまま移動します。

②画面表示枠が希望の位置にきたところでマウスのボタンを放します。
これで枠の位置が画面に表示されます。

◆簡易ステータスとステータスの表示

戦闘中には味方や敵の能力が気になります。簡易ステータスを利用することで敵味方双方のキャラクターのクラスや特性値を知ることができます。

▼操作

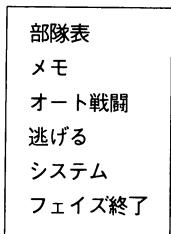
①ステータスを知りたいキャラクターを左クリックします。これでキャラクターの簡易ステータスが右下に表示されます。さらに詳しいステータスが見たい場合は、右下のシルエットをクリックすると表示されます。味方のキャラクターを選択した場合は、そのキャラクターが移動待ちの状態になります。この状態は右クリックで解除されます。

②簡易ステータスのキャラクターイメージを左クリックします。
これでキャラクターのステータス表が表示されます。
ただし、〈別のパーティーです〉というメッセージ表示中はこの操作は行えません。右クリックで消してから行ってください。

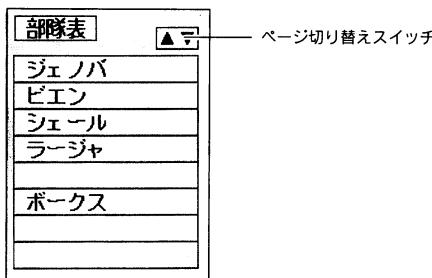
③右クリックするとステータス表が消えます。

◆戦闘画面メニューの表示

キャラクターが選択されていない状態で右クリックすると、次の戦闘画面メニューが表示されます。

部隊表
メモ
オート戦闘
逃げる
システム
フェイズ終了

右クリックでメニューを選択します。

部隊表

味方パーティーのメンバー表を表示します。選択すると次のメンバー表が表示されます。

これでパーティーに参加しているのが誰なのか一目で確認できます。

▼操作

①ページ切り替えスイッチの右半分または左半分を左クリックします。次ページまたは前ページが表示されます。

②ステータスを知りたいキャラクター名を左クリックします。これでステータス表が表示されます。

③右クリックでステータス表が消えます。もう一度右クリックするとメンバー表が消えます。

メモ

選択するとメモ帳が表示されます。メモ帳の使い方は通常画面と同じです。敵を倒すヒントなどを探したいときに利用します。

オート戦闘

このラウンドにまだ行動していない味方ユニットをコンピュータが動かします。

システム

システムメニューを表示します。システムメニューの内容は通常画面と同じです。戦闘中にリアルファイト表示などを切り替えたいときに利用します。

逃げる

戦闘から逃げることができます。ただし、必ず成功するわけではありません。また、相手によっては逃げることができない場合もあります。

フェイズ終了

味方の行動フェイズを強制終了します。これ以上の行動をする必要がないときに利用します。

キャラクターの移動

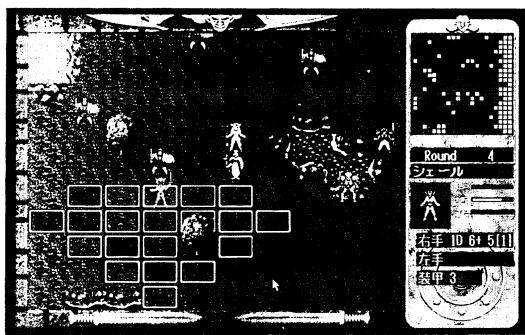
敵に攻撃を加える場合、敵に近い方が攻撃の威力も正確さも増します。それにソードやアックスのような武器ではそもそも敵に近づかなければ攻撃できません。そこで、味方の行動フェイズには敵に攻撃を仕掛ける前にキャラクターの移動を行うことができます。

◆キャラクターの移動

味方の行動フェイズになると戦場上に行動可能なキャラクターが表示されます。すでに行動を終えているキャラクターには行動終了のマーキング（E）がつきます。

▼操作

①行動可能なキャラクターを左クリックします。
キャラクターの簡易ステータスが表示されます。

②同じキャラクターをもう一度左クリックします。
キャラクターが移動待ち状態になります。同時にキャラクターの移動力に応じて戦場上に以下のような移動可能範囲が表示されます。

移動範囲の色は以下のことを意味します。

白………………静止
濃いグレー……通常移動で移動できる範囲です。キャラクターの移動力×１の範囲が表示されます。
薄いグレー……全力移動で移動できる範囲です。キャラクターの移動力×２の範囲が表示されます。

このなかから移動する地点を選択します。選択した位置によってその後の行為に種々の制限があります。

③移動したい位置を左クリックします。
これで戦場の上をキャラクターが移動します。④の操作で移動を決定するまでは何度でもキャラクターを移動することができます。

④移動したキャラクターを左クリックします。
これで移動が確定します。

⑤移動が確定すると〈コマンドの選択〉操作に移ります。「コマンドの選択」を参照してください。

※敵キャラクターの回り８ブロックに隣接するとそれ以上キャラクターは移動できなくなります。ただし、地上にいるキャラクターと上空にいるキャラクターの間では影響はありません。また、キャラクターのその後の行動の制限は他の移動と同じく、移動距離によります。

◆飛行能力のあるキャラクターの移動

飛行能力のあるキャラクターの場合、キャラクターが移動待ち状態になる前に次のウィンドウが表示されます。

【地上にいる場合】

地上を移動 上空に上がる

【上空にいる場合】

地上に降りる 上空を移動

希望のコマンドを左クリックしてください。
これでコマンドが選択され移動可能領域が表示されます。飛行能力のないキャラクターと同じ方法で移動先を指定してください。

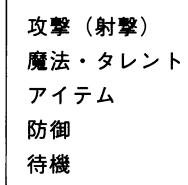
※上空にいるキャラクターは落下することがあります。落下するのは昏倒、気絶、麻痺などの状態になったときです。落下したキャラクターは敵である場合は死亡します。味方の場合は行動不能になり戦列から離脱し、その後は戦場に表示されません。戦闘が終了して通常画面に戻るときに、生命力が1の状態で復帰します。

攻撃方法の選択

移動を確定したキャラクターは攻撃のためのコマンドの選択を行いますが、ここで選択できるコマンドは移動の種類によって異なります。それぞれ以下の方法でコマンドを選択してください。

◆静止していた場合

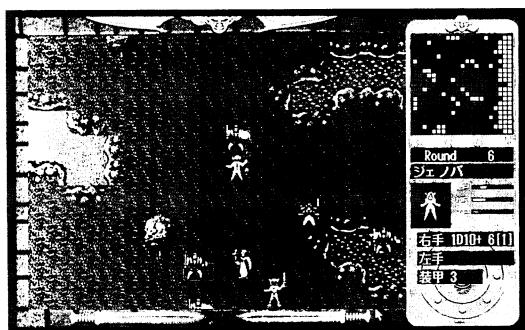
キャラクターが移動しなかった場合、次のコマンドウィンドウが表示されます。

攻撃（射撃） 魔法・タレント アイテム 防御 待機

各コマンドの機能は以下のとおりです。

攻撃

キャラクターの持っている武器を使って敵を攻撃します。

▼操作

①コマンドウィンドウの〈攻撃〉を左クリックします。
現在装備している武器で攻撃可能な範囲が戦場上に表示されます。

②攻撃可能範囲から攻撃したい目標を左クリックします。
敵をクリックするとそのキャラクターの簡易ステータスが表示されます。

③〈はい〉を左クリックすると攻撃目標が確定し、攻撃が行われます。
〈いいえ〉を左クリックすると、攻撃目標がキャンセルされます。
②の操作からやり直してください。
攻撃が行われた場合、結果メッセージが画面に表示されます。

魔法・タレント
魔法またはタレントを使用します。詳しくは「5．魔法とタレント」の「戦闘での操作」をご覧ください。

アイテム
アイテムの確認、アイテムの使用、装備の変更を行います。
コマンドウィンドウの〈アイテム〉を左クリックすると次のウィンドウが表示されます。

アイテムを見る アイテムを使用する 装備を変更する

ここで選択したいメニューを左クリックします。選択するとアイテムのウィンドウが表示されます。
各機能の操作は次のとおりです。

[アイテムを見る]
アイテムウィンドウの見たいアイテムを左クリックします。
これでアイテムの内容がウィンドウに表示されます。

※アイテムを見ただけでは１ラウンドは消費されません。

[アイテムを使用する]
アイテムウィンドウの使用したいアイテムを左クリックします。
選択したアイテムが使用可能なアイテムならば効果を示すメッセージが表示されます。
使用可能なアイテムでなければ何も効果は表れません。

[装備を変更する]
キャラクターの装備箇所は右手、左手、胴体、その他1カ所ですが、戦闘中に変更できるのは、右手と左手のみです。
このメニューが選択されると、いままで両手に装備していた装備が自動的にはずれます。
アイテムウィンドウの装備したいアイテムを左クリックするとアイテムが選択されます。
装備アイテムの組み合わせは以下の3通りです。

片手武器+片手武器
片手武器+盾
両手武器

※装備の変更には1ラウンドの行動が消費されます。

防御

防御に専念します。防御には2種類あります。

▼操作

①コマンドウィンドウの〈防御〉を左クリックします。
次のウィンドウが表示されます。

防御姿勢
精神集中

それぞれの機能は次のとおりです。

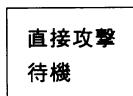
防御姿勢……防御に専念することで防御技能が20上昇します。
精神集中……魔法への抵抗に専念し抵抗力が20上昇します。

②選択したい方を左クリックします。
これで行動が終了します。

待機
コマンドをパスして待機します。コマンドウィンドウの〈待機〉を左クリックした時点でキャラクターの行動を終了します。

◆通常移動を行った場合

移動が確定すると次のコマンドウィンドウが表示されます。

直接攻撃 待機

ここで選択したいコマンドを左クリックします。
それぞれの機能は次のとおりです。

直接攻撃……通常武器による攻撃のみが可能で、射撃や投射はできません。また、攻撃技能に−20の修正があります。
攻撃の手順は静止していた場合と同じです。
待機…………なにもしません。その場で行動を終了します。

◆全力移動を行った場合

突撃 待機

ここで選択したいコマンドを左クリックします。コマンドの機能は次のとおりです。

突撃……通常武器による攻撃のみが可能で、射撃や投射はできません。
また、攻撃技能に−40の修正を受けます。キャラクターがウォリアー、ナイトまたはファイターのときしか表示されません。
待機……なにもしません。その場でキャラクターの行動を終了します。

戦闘の終了

戦闘は敵味方のどちらか一方がすべて行動不能になるまで続きます。行動不能とはキャラクターが死亡、昏倒、気絶、石化などの状態になることです。
戦闘終了と戦闘の勝敗との関係は次のとおりです。

A：すべての敵が逃亡または行動不能→勝利
B：すべての味方が行動不能→パーティー全滅／ゲームオーバー

戦闘に勝利した場合は投射武器の回収を行うことができます。回収することで、戦闘中になくなった武器が持ち主のアイテムリストに戻ります。

なお、戦闘終了後は自動的に画面が切り替わります。

※イベントが発生したために、上記のいずれでもない形で戦闘が終了する場合もあります。

5◆ 魔法とタレント

魔法の基本

クリスタニアの世界にはソーサラー、シャーマン、プリーストの３種類の魔法使いがおり、それぞれ異なる魔法を使います。使用できる魔法はキャラクターのレベルによっても異なります。また、魔法はかけるだけでなく解くことも大切です。
次のことに注意して魔法を使うようにしてください。

◆魔法の種類

クリスタニアの世界には３種類の魔法があります。

[ソーサラー魔法]
特殊な魔法言語と身振りによって世界に満ちる魔力を発動させる魔法です。クラスがソーサラーの魔法使いが使用します。
ソーサラー魔法は他の魔法に比べ、呪文のヴァリエーションも多く、効果も強力です。ものや力を創造したり、ものや人に魔力を与えるのが得意で、幻覚を操ることもできます。

[シャーマン魔法]
クラスがシャーマンのものが使う魔法です。異世界に棲む精霊に働きかけて魔力を引き出します。
この魔法には地水火風など自然の力を利用した呪文や、精神に働きかけるものが多いという特徴があります。

[プリースト魔法]
クラスがプリーストのものが使う魔法です。神々に祈ることで魔法の奇跡を起こします。
肉体の再生や蘇生など他の魔法系統では不可能な生命に関わる魔法を使うことが得意です。

◆魔法の使用条件と制限

クラスが魔法使いでも、レベルやそのときどきの状況によって使える魔法は変わってきます。

[レベル・クラス・宗派]
魔法使いがソーサラー、シャーマン、プリーストのどのクラスであるかによって使える魔法は当然異なります。同じクラスであってもLEVELによって使用できる魔法が異なります。魔法の呪文にはそれぞれレベルが設定されていて、LEVEL 3のキャラクターにはレベル3までの呪文しか使用できません。また、プリーストは神々に使えているので宗派があり、宗派ごとに使用できる魔法が異なります。

◆魔法の効果範囲・持続時間・抵抗

魔法にはそれぞれ効果範囲、持続時間やどの程度抵抗できるかを示す値が決められています。呪文説明画面で〈効果範囲〉〈持続時間〉〈抵抗〉として示されているもので、それぞれ次のような意味があります。

[効果範囲]
魔法は種類によって効果を与えられる人数が異なっています。しかし、数多くの相手に魔法をかけるとそれだけ多くの精神力を使用し、精神力が減少します。

[持続時間]
魔法は効果が一瞬のものや1日続くものなど効果の持続時間が異なります。戦闘のときには数ラウンドにわたって効果を発揮するものもあります。魔法を使うときは持続時間を確認するようにしましょう。

[抵抗]
攻撃の魔法などは誰でもかけられたくないものです。こういう場合、呪文をかけられたものは抵抗しますが、この抵抗によって魔法の効果はある程度減少します。この減少する程度を表しているのが〈抵抗〉です。魔法をかけられたものが抵抗した場合の、効果減少の度合いには次のものがあります。

効果消滅……効果をまったく受けません。
効果半減……効果が半減します。
なし…………抵抗しても魔法の効果が減少しないか、抵抗しなくとも魔法の効果がないことを表します。

自分が相手に魔法をかけるときだけでなく、誰かが自分に魔法をかけたとき、抵抗するかどうかの目安になります。

◆魔法の解除

魔法はかけるだけでなく解くことも大事です。魔法の解き方には大きく分けて次の２種類があります。

[持続時間が過ぎるのを待つ]
呪文にはそれぞれ持続時間があります。したがって、その持続時間が過ぎるまで我慢していれば自然に魔法は解けます。

[ディスペルマジックで解除する]
呪文の持続時間が過ぎるまでじっと待っていられないようなときはソーサラー魔法の「ディスペルマジック」の呪文で魔法を解くことができます。「ディスペルマジック」は強力で、かけた側の意志とは関係なしにほとんどの魔法を解除します。
ただし、プリースト魔法の「ヒール」のように傷を治す魔法を解除しても、治った傷が再び開いてしまうということはありません。魔法によって傷ついた身体がディスペルマジックで治ってしまうこともありません。これらの魔法の場合、すでに終了してしまった魔法の結果として傷ついたり治ったりしたので、はじめから解除すべき魔法が存在しないからです。
逆に「エンチャント・ウェポン」の呪文のように、武器を強力にする魔法が持続時間の間ずっと働いているものには効果があります。

タレントの基本

セカンドクラスがビーストマスターである神獣の民は、神獣によって一種の魔法のようなタレントを授けられています。このタレントを使うにも魔法と同じく注意すべきことがあります。

◆タレントポイント、タレントレベル、守護神獣

タレントを使うにはタレントポイント、タレントレベル、守護神獣に注意する必要があります。

[タレントポイント]
ビーストマスターはみなタレントポイントを持っています。タレントを使用するとそのタレントのレベル分だけタレントポイントが減少します。使用できるタレントポイントがなくなればタレントは使用できません。ただし、タレントポイントは休息すれば回復します。

[タレントレベル]
タレントには呪文と同じくレベルがあり、ビーストマスターは自分のレベル以下のタレントしか使うことはできません。

[守護神獣]
ビーストマスターが使用可能なタレントは自分が従う神獣のタレントだけです。

◆タレントの効果範囲・持続時間・抵抗

魔法と同じくタレントにも〈効果範囲〉〈持続時間〉〈抵抗〉があります。これらの意味は魔法と同じです。「魔法の基本」を参照してください。

◆タレントの解除

タレントを解除するにも魔法と同じく２種類の方法があります。

[持続時間が過ぎるのを待つ]
タレントの持続時間が過ぎれば、自動的にタレントの効果は消えます。また、変身するタイプのタレントは、術者が望んだ時点で解除することができます。

[ディスペルマジックで解除する]
ソーサラー魔法の「ディスペルマジック」を使うことでタレントを解除することができます。しかし、魔法の場合と同じく解除できないものもあります。

◆召喚のタレント

タレントのなかには「コール・ビースト」という召喚のタレントがあります。戦闘中に眷族を呼び出すタレントで、眷族を1体呼び出すことができます。クリスタニアのどこにいても可能です。召喚した眷族は術者の思いどおりに操作でき、戦闘が終了するといなくなります。

◆変身について

ビーストマスターはタレントを使って自分の肉体を自分が信仰する神獣に近づけることができます。このタレントを使うと能力も神獣の眷族と同じになります。これはとても便利なタレントですが注意すべき点もあります。

[変身の制限]
変身には1ラウンド時間がかかります。変身を解くにも1ラウンド時間がかかります。この間、キャラクターは変身や変身解除をする以外の行動をすることができません。
変身していられる時間は基本的に〈レベル×5ラウンド〉ですが、持続時間が過ぎる前に変身を解除することは可能です。

[変身の種類]
変身には身体の一部分が変身する部分変身と、すべて変身する完全変身の2種類があります。タレントの「パーシャル・ビースト」を使うと部分変身ができ、「ビースト・フォーム」を使うと完全変身ができます。それぞれ次のような特徴があります。
・パーシャル・ビースト
「パーシャル・ビースト」のタレントで半獣人になると、眷族の持っている能力のいくつかを使うことができます。例えば、神獣フェネスに従うビーストマスターが「パーシャル・ビースト」でワーウルフに変身したとします。すると、頭はシルバーウルフに変身しているのでかみつきによる攻撃ができ、両手は人間のままなので通常武器も使用することができ「2回攻撃」が可能になります。しかし、なかには両腕が変身し、武器が使えなくなるものなどもあり、注意が必要です。詳しくはパーシャル・ビーストの一覧表P.74を参照してください。

・ビースト・フォーム
ビーストマスターが「ビースト・フォーム」で眷族の姿に完全変身すると、キャラクターはその眷族の持っている能力をタレントポイントを消費しないで使うことができます。しかし、他のタレントを使うときはタレントポイントを消費します。ビースト・フォームの能力について詳しいことは一覧表P.74を参照してください。

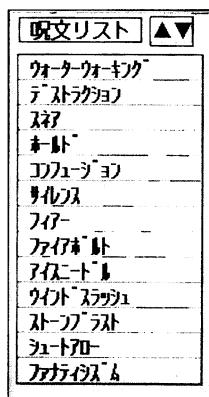
通常画面での操作

操作メニューから〈魔法・タレント〉を選択すると、次の魔法・タレント画面が表示されます。

この画面でキャラクターが使用できる魔法、タレントの呪文リストの確認や呪文を並び替えたり唱えたりします。次の方法で魔法、タレントを使ってください。

◆魔法、タレントの呪文リスト表示

キャラクターのクラスがソーサラー、シャーマン、プリーストのいずれかである場合、キャラクター表示領域下部に〈ソーサラー〉〈シャーマン〉〈プリースト〉ボタンのいずれかが表示されます。また、キャラクターのセカンドクラスがビーストマスターの場合、〈タレント〉ボタンが表示されます。
この魔法呪文リストボタンを選択することで使用できる魔法、タレントのリストが表示されます。

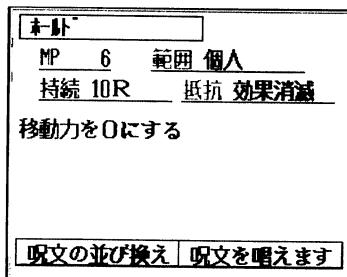
操作
①表示したい呪文リストボタンを左クリックします。
これでリストが選択され、次のようなリストが表示されます。

②左クリックするとリストが消えます。

◆魔法、タレントの使い方

魔法またはタレントを使うには一度魔法またはタレントの呪文リストを表示し、その中から使いたい呪文を選択します。使える魔法、タレントは魔法使いの種類およびキャラクターのレベルによって異なります。

▼操作
①魔法・タレント画面のキャラクター表示領域にある魔法またはタレントのボタンを左クリックします。
これで、魔法またはタレントの呪文リストが表示されます。

②使用したい呪文名を左クリックします。
次のような呪文説明画面が表示されます。

5 魔法とタレント

表示の意味は次のとおりです。

名称…………呪文の名称です。
レベル………呪文のレベルです。
効果範囲……一度に何人の対象に魔法・タレントがかけられるかを表しています。
持続…………持続時間を表しています。（ＬＶはレベル、Ｒはラウンド）
抵抗…………呪文を受けたものが抵抗した場合の抵抗効果を表しています。
内容…………魔法の内容を説明しています。

③〈呪文の並び替え〉または〈呪文を唱える〉を左クリックします。それぞれの機能は次のとおりです。

呪文の並び替え……挿入したい場所をクリックするとそこに移動します。選択すると、メッセージ領域に並び替えのメッセージが表示されます。
呪文を唱える………魔法、タレントを使うために呪文を唱えます。選択すると呪文が唱えられ、メッセージ領域に効果があったかどうかが表示されます。

④左クリックすると呪文説明ウィンドウが消えます。

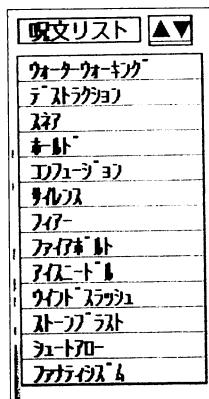
戦闘での操作

▼操作

①コマンドウィンドウの〈魔法・タレント〉を左クリックします。
キャラクターが魔法・タレントの２種類を使える場合、使用可能な呪文系のリストが表示されます。

古代語魔法３レベル フェネスタレント３レベル

複数の呪文系が使用できない場合はこのリストは表示されません。すぐに呪文リストが表示されますから③の操作に移ってください。

②使用する呪文系を左クリックします。
指定した呪文系のリストが表示されます。

③使用したい呪文を左クリックします。
現在のキャラクターの精神力、タレントポイントでは使えない呪文は選択できません。
④選択すると、呪文が確定し、戦場上に呪文の射程範囲が表示されます。

⑤ここで呪文の目標を指定します。
呪文の目標は呪文によって異なり、目標によって指定の仕方も異なります。目標によって次の方法で目標を決定してください。

[術者] 呪文の目標は術者だけです。自動的に術者が目標に決定します。
[個人] 戦場上のキャラクターから１人を左クリックします。
１度目のクリックでキャラクターの簡易ステータスが表示されます。
２度目のクリックで目標が確定します。
[範囲] 戦場上の範囲に効果を及ぼします。
約３×３マスの小範囲呪文と、約５×５マスの大範囲呪文があり、戦場上に効果範囲を表すカーソルが表示されます。
任意の位置で左クリックするとそのマスが範囲の中心となるように範囲が移動します。
同じマスをもう一度左クリックすると範囲が確定します。
[直線] 術者を始点とし、目標として選んだ位置を終点とする直線上で効果を発揮します。直線上にいるキャラクターすべてが影響を受けます。
終点を左クリックすると、範囲が表示されます。もう一度同じ位置を左クリックすると、範囲が確定します。
[召喚] もともと戦場上にないものを召喚する場合、画面に召喚目標の選択肢が表示されます。１つを左クリックすると確定します。
召喚されたものが戦場上のどこに出現するかはわかりません。
[上空と地上] 呪文によっては上空か地上かを指定するものがあります。
上空の場合は空中にいる相手を、地上の場合は地上にいる相手のみに効果が現われます。

⑥目標が確定すると、呪文が使用されます。
呪文の結果メッセージが画面に表示されます。

「クリスタニア」Q＆A編

ゲームを起動できない、起動しても正しく動かない、といったことでお困りの場合、以下のQ＆Aをご参照ください。

Q01:ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させようとしても「コマンドまたはファイル名が違います」と表示されてゲームが起動しない。
Ans:ゲームをインストールしたディレクトリに移動していないと思われます。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい場合は、ゲームをインストールしたハードディスクのドライブに移動した後、インストールしたディレクトリに移動してください。

例：（ドライブ移動）　　「A:」リターン
：（ディレクトリ移動）「CD ¥S-SOFT¥CRYS」リターン
※ドライブがA、ディレクトリが¥S-SOFT¥CRYSの場合。

Q02:ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させようとしても「空きメモリが不足しています」と表示されてゲームが起動しない。
Ans:MS-DOSの空きメモリ（フリーメモリ）が不足しています。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい場合の対処方法としては、FEPなどの常駐物を外す、「CONFIG.SYS」の「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす、などの方法で空きメモリを大きくしてください。
空きメモリの大きさはMS-DOSの外部コマンド「CHKDSK」で確認できます。
※「FEPなどの常駐物を外す」とは、「CONFIG.SYS」内の「DEVICE」の行を削除することです。
※「FILES」や「BUFFERS」の値を減らすときでも、「FILES」は10以上、「BUFFERS」は2以上を指定してください。
※「CHKDSK」コマンドの使用方法については、MS-DOSの説明書をご覧になるか、MS-DOSの販売元にお問い合せください。

Q03:ゲームディスクから起動しようとしたが、「No system files」と表示され起動しない。
Ans:本製品はハードディスク専用ゲームです。ゲームディスクからの起動はできませんので、ハードディスクにインストールして遊んでください。インストールの方法については、マニュアルP.12をご覧ください。

Q04:音楽が鳴らない。
Ans:サウンド機能を内蔵していない機種をご使用の場合、サウンドボードが必要です。NEC製サウンドボード「PC-9801-26K」「PC-9801-73」「PC-9801-86」のいずれかを拡張スロットに装着してください。
※NEC以外から「互換サウンドボード」が販売されていますが、互換サウンドボードを使用されている場合は異常動作が発生してもサポートいたしかねます。ご了承ください。

Q05:サウンド機能内蔵の機種を使っているのに、音楽が鳴らない。
Ans:サウンド機能を内蔵している機種をご使用の場合、サウンド機能が「使用しない」に設定されていることがあります。「使用しない」に設定されているときは「使用する」に設定し直してください。
※サウンド機能の設定変更方法については使用機種の説明書をご覧になるか、使用機種の販売元にお問い合せください。

Q06:SMARTDRVなどの遅延書込みを行うディスクキャッシュドライバを使用しているが問題はないか？
Ans:問題がないわけではありません。例えば、「ゲーム中にデータのセーブを行ったのでリセットボタンを押した」という場合、「見た目はセーブされていても実際には書込まれていなかった」という現象が発生する可能性があります。遅延書込みを行うディスクキャッシュドライバを使用している場合は、リセットを押す前に「ゲームを終了して、ディスクキャッシュドライバが、実際に書込みを行うように指示する」必要があります。
※弊社の製品以外に関するサポートは行っておりませんのでご了承ください。
ディスクキャッシュドライバの組み込み方法や制御方法は、ディスクキャッシュドライバの説明書をご覧になるか、ディスクキャッシュドライバの販売元にお問い合せください。

Q07:EMSドライバやディスクキャッシュドライバの組み込み方法を教えてほしい。
Ans:弊社の製品以外に関するサポートについては一切行っておりません。EMSドライバやディスクキャッシュドライバの内容、組み込み方法などについては、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの説明書をご覧になるか、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの販売元にお問い合せください。

Q08:ゲーム途中で、画面が乱れたり動作が停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか?
Ans:まず、動作環境が指定された通りかどうか確認してください。例えば、CPUを乗せ換えていないか。CPUを乗せ換えている場合にCPUキャッシュを使用していないか。NEC以外の「互換サウンドボード」を使用していないか。他のソフトの動作に異常を発生させるようなドライバを「CONFIG.SYS」で組み込んでいないか、などです。
これらに問題がなければ、起動ディスクを作成して試してみてください(起動ディスクの作成方法は、マニュアルP.12をご覧ください)。
それでも原因がわからない場合は、「Q10:ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか?」をご覧ください。

Q09:ゲーム中に、操作してもうまく動かない。
Ans:もう一度マニュアルをお読みになって、操作が正しいか確認してください。
それでも動かない場合は、「Q08:ゲーム途中で、画面が乱れたり停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか?」をご覧ください。

Q10:ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか?
Ans:ゲームが起動しない、途中で停止してしまうなどといった現象について、弊社ユーザーサポート係に連絡をされる場合は、お手数ですが、発生した現象について詳しく説明をお願いいたします(お手数ですが、「とにかく動かない」や「なぜか止る」というご説明だけでは対応いたしかねます)。
また、ご使用の機種名、MS-DOSのバージョン、ハードディスク(内蔵/外付け・メーカー・名称・分割内容)、CONFIG.SYSの内容(特殊なドライバの組み込みを行っている場合はその説明もお願いします)、ディップスイッチの状態(ソフトセットアップメニューの内容を含む)、メモリスイッチの状態(MS-DOSの外部コマンド「SWITCH」にて確認できます)、その他拡張している機器(装置名・型番・内蔵/外付け・メーカー)についても詳しく説明をお願いいたします。
※速やかな調査・対応を行うためですので、お手数ですが、よろしく

お願いいたします。
※ユーザーサポートを受ける場合には、製品中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」に記載されているシリアル番号が必要です。必ずこのシリアル番号をご確認になってから、ご連絡ください。シリアル番号が不明の場合はサポートいたしかねますのでご了承ください。

ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月〜金　9:30〜12:00・13:00〜17:00　（祝祭日を除く）

資料＜データー覧表＞

タレント一覧

	名称	レベル	種別	射程	効果範囲	持続時間	内容	抵抗
アルケナ	ﾐｽﾌｫｰﾁｭﾝ	1	攻撃	10	個人	戦闘終了	抵抗力-10	効果消滅
	ﾚｲﾌﾞﾝｳｲﾝｸﾞ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中に翼をはやす。移動タイプを飛行に、移動力を４にする	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾚｲﾌﾞﾝ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルレイブンに変身する	なし
	ﾚｲﾌﾞﾝﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	レイブンに変身する	なし
ウルス	ﾊﾟｰｼﾞｳｰﾝｽﾞ	1	治療	—	個人	—	生命力回復（ＭＡＸまで回復）	なし
	ﾊﾟｰｼﾞﾎﾟｲｽﾞﾝ	2	治療	—	個人	—	回復（麻痺毒、ダメージ毒）	なし
	ﾍﾞｱﾌｧｰ	2	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	装甲値＋２	なし
	ﾊﾞﾙﾘｰｱｰﾑ	3	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	両手武器を片腕で装備可能になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾍﾞｱ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルベアに変身する	なし
	ﾍﾞｱﾊｯｸﾞ	4	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	はがいじめ（ベアハッグ）の特殊攻撃が可能になる	なし
	ﾍﾞｱﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	グリズリーに変身する	なし
クロイセ	ｱﾝﾄｾﾝｽ	1	視覚	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	視覚タイプが聴視覚になる	なし
	ｱﾝﾄｶﾗﾊﾞｽ	2	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	装甲値＋２	なし
	ｴﾓｰｼｮﾝｺﾝﾄﾛｰﾙ	3	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	精神の魔法やタレントの影響を受けなくなる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙｱﾝﾄ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルアントに変身する	なし
	ｱｼｯﾄﾞｽﾋﾟｯﾄ	4	攻撃(D)	5	個人	瞬間	ダメージ(酸:D10＋7)	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
	ｱﾝﾄｳｨﾝｸﾞ	4	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中に翅を生やす。移動タイプを飛行に、移動力を４にする	なし
	ｱﾝﾄｱｰﾑ	8	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	脇腹から２本の腕が生え、手足が６本になる	なし
シルヴァリ	ﾎｰｽﾀﾞｯｼｭ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力を８にする	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾎｰｽ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルホースに変身する	なし
	ｱｸｾﾙ	4	移動	10	個人	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力を１～８のあいだで任意に変化させる	なし
	ｻｳﾝﾄﾞﾌﾟﾙｰﾌ	4	防御	—	術者	集中	集中を続けているかぎり、魔法とタレントの影響を受けなくなる	なし
	ﾎｰｽﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ムスタングに変身する	なし
スマーシュ	ﾌｫｯｸｽｾﾝｽ	1	視覚	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	視覚タイプが暗視になる	なし
	ﾌｫｯｸｽﾄﾛｯﾄ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が４になる。	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾌｫｯｸｽ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルフォックスに変身する	なし
タルキィー	ﾊﾟﾛｯﾄｳｨﾝｸﾞ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中に羽根が生える。移動タイプが飛行に、移動力は４になる	なし
ディレーオン	ｱﾄﾞﾐｯｼｮﾝ	2	攻撃補助	10	個人	戦闘終了	攻撃技能+20	なし
	ﾗｲｵﾝｳｫｰｸ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が４になる	なし
	ﾃﾞｲｽﾘｰﾌﾟ	3	治療	—	術者	—	生命力回復（ＬＶ×ＬＶ）	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾗｲｵﾝ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルライオンに変身する	なし
	ﾗｲｵﾝﾊｰﾄ	4	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	精神の魔法やタレントの影響を受けなくする	なし
	ﾗｲｵﾝﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ゴールドライオンに変身する	なし
	ｺｰﾙｺﾞｰﾙﾄﾞﾗｲｵﾝ	7	召喚	—	—	戦闘終了	ゴールドライオンを召喚する	なし

レベル：使用することができるレベル
種別：タレントの分類
神獣：タレントを与えた守護神獣
射程：タレントの有効射程距離
効果範囲：タレントが効果を現す範囲
持続時間：タレントが効果を現している時間
内容：そのタレントが引き起こす効果
抵抗：抵抗は可能か？効果はどうなるのか？

	名称	レベル	種別	射程	効果範囲	持続時間	内容	抵抗
バイアード	ｳｫｰﾑｾﾝｽ	1	視覚	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	視覚タイプが超感覚になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙｳｫｰﾑ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルウォームに変身する	なし
	ｽﾃｨｯｸｽﾋﾟｯﾄﾞ	4	攻撃(D)	5	個人	瞬間	束縛1にする	効果消滅
	ｱｰｽﾊﾟﾜｰ	6	治療	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	大地の生命力を吸収することによって、毎ラウンド［D10＋LV］点の生命力が回復する	なし
バルバス（敵のみ）	ﾀｲｶﾞｰﾛｱｰ	1	攻撃	0	9×9	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	敵にのみ、攻撃技能−20	効果消滅
	ｽﾄﾗｲﾌﾟ	2	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	攻撃技能に＋20	なし
	ﾀｲｶﾞｰｳｫｰｸ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が4になる	なし
	ﾀｲｶﾞｰｸﾛｰ	3	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	爪で攻撃。素手攻撃のダメージが（D10＋4）になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾀｲｶﾞｰ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルタイガーに変身する	なし
	ｲﾝﾊﾞﾙﾈﾗﾋﾞﾘﾃｨ	4	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	物理ダメージ無効	なし
	ﾘｰﾌﾟ	4	移動	—	術者	瞬間	10コマ以内の空いているマスに瞬間移動	なし
	ﾀｲｶﾞｰﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	サーベルタイガーに変身する	なし
	ﾘﾀﾘｴｲﾄ	8	防御	—	個人	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	自分が受けたダメージを、そのまま相手に返す	効果消滅
フーズィー	ﾌｪｻﾞｰﾀｯﾁ	1	治療	1	個人	瞬間	生命力回復（D10＋LV）	なし
	ｽﾜﾝｳｨﾝｸﾞ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中から翼を生やす。移動タイプが飛行に、移動力が4になる	なし
	ｷｭｱｰﾀｯﾁ	3	治療	1	個人	瞬間	回復（麻痺毒、ダメージ毒）	なし
	ｽﾜﾝﾘｻﾞｻﾃｲﾄ	4	治療	1	個人	瞬間	死者の復活。ただし、抵抗に失敗すると術者も死亡	術者が抵抗失敗すれば死亡
	ｽﾜﾝﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ノーブルスワンに変身する	なし
フェネス	ｳﾙﾌｳｫｰｸ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が6になる	なし
	ｳﾙﾌﾌｧｰ	2	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	装甲値＋2	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙｳﾙﾌ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルウルフに変身する	なし
	ﾘｯｷﾝｸﾞｷｭｱ	3	治療	—	個人	—	生命力回復（LV×LV）	なし
	ﾌﾙﾑｰﾝｽﾄﾚﾝｸﾞｽ	4	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	攻撃技能＋20、ダメージボーナス＋4	なし
	ｳﾙﾌﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	シルバーウルフに変身する	なし

	名称	レベル	種別	射程	効果範囲	持続時間	内容	抵抗
フォルティノ	ﾌｪｻﾞｰｼｮｯﾄ	1	攻撃(D)	5	個人	瞬間	ダメージ（物理：Ｄ６をＬＶ回数求めた総計）	効果消滅
	ｲｰｸﾞﾙｳｨﾝｸﾞ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中から翼を生やす。飛行タイプを移動に、移動力を８にする	なし
	ｲｰｸﾞﾙｻｲﾄ	2	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	飛び道具による攻撃を行うとき、攻撃技能に＋20	なし
	ｲｰｸﾞﾙｸﾛｳ	3	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	つかみの特殊攻撃が可能になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙｲｰｸﾞﾙ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルイーグルに変身する	なし
	ｲｰｸﾞﾙｹﾞｲｽﾞ	4	攻撃(D)	10	個人	瞬間	精神点にダメージ（精神：Ｄ１０＋ＬＶ）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
	ｲｰｸﾞﾙﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ホワイトヘッドイーグルに変身する	なし
	ｺｰﾙﾎﾜｲﾄﾍｯﾄﾞｲｰｸﾞﾙ	7	召喚	—	—	戦闘終了	ホワイトヘッド・イーグルを召喚する	なし
	ｻﾝﾀﾞｰｽﾋﾟｱ	8	攻撃(D)	5	直線(1×5)	瞬間	前方５マスにいるものにダメージ（電撃：４D10＋ＬＶ）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
ブルーザ	ｳｫｰｸﾗｲ	1	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	攻撃技能＋10、精神の魔法タレント無効	なし
	ﾎﾞｰｱﾌｧｰ	2	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	装甲値＋２	なし
	ﾛﾝｸﾞｽﾛｰ	2	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	投射武器の射程が１５コマになる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾎﾞｰｱ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルボーアに変身する	なし
	ﾏﾃﾞｨﾊﾞｽ	3	治療	—	味方全員	—	生命力回復（ＬＶ×ＬＶ×５）	なし
	ﾀｽｸﾌｫｰｽ	4	攻撃(D)	5	個人	瞬間	ダメージ（魔法：２D10＋ＬＶ）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
	ﾁｬｰｼﾞ	4	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	クラスに関係なく突撃ができるようになる。突撃時の攻撃力修正を受けない。追加ダメージ（ＬＶ×１）	なし
	ﾎﾞｰｱﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	タスクボーアに変身する	なし
メルキシュ	ﾘｭﾝｸｽｳｫｰｸ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が４になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾘｭﾝｸｽ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	Lパーシャルリュンクスに変身する	なし
	ﾘｭﾝｸｽﾓｰｼｮﾝ	3	移動	—	術者	瞬間	５コマ以内の空いているマスに瞬間移動できる	なし
ラフォンテール	ﾃﾞｨｱｰﾗﾝ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動力が４になる	なし
	ﾃﾞｨｱｰﾌｨｰﾊﾞｰ	2	攻撃	10	個人	集中	混乱	効果消滅
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾃﾞｨｱｰ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルディアーに変身する	なし
	ｱﾀﾝｼｵﾝ	3	攻撃	10	個人	集中	混乱	効果消滅
ルーミス	ﾌﾞﾛｳﾎﾟｲｽﾞﾝ	1	攻撃補助	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ダメージタイプを毒に、毒による追加ダメージＬＶ×２	効果消滅
	ｻｰﾍﾟﾝﾄｽｹｲﾙ	2	防御	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	装甲値＋２	なし
	ｽﾆｰｸ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	移動タイプを水上にする	なし
	ｻｰﾍﾟﾝﾄｹﾞｲｽﾞ	3	攻撃	10	個人	集中	束縛２にする	効果消滅
	ﾊﾟｰｼｬﾙｻｰﾍﾟﾝﾄ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルスネークに変身する	なし
	ｼｪﾙ	4	治療	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	自分の周囲に結界を張る。あらゆる攻撃や魔法を受けつけなくなるが、自分から攻撃すると効果はなくなる	なし
	ﾎﾟｲｽﾞﾝﾌﾞﾚｽ	4	攻撃(D)	5	直線	瞬間	前方5マスにいる者にダメージ（毒：D10＋ＬＶ）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
レスフェーン	ﾊﾟﾋﾟﾖﾝｳｨﾝｸﾞ	2	移動	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	背中から翅が生える。移動タイプが飛行になる	なし
	ﾊﾟｰｼｬﾙﾊﾟﾋﾟﾖﾝ	3	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	パーシャルパピヨンに変身する	なし
	ﾊﾟﾋﾟﾖﾝｽｸｳｪｲﾏ	4	攻撃	5	直線	瞬間	束縛２	効果消滅
	ﾊﾟﾋﾟﾖﾝﾌｫｰﾑ	5	眷族変身	—	術者	LV×5ﾗｳﾝﾄﾞ	ナイトパピヨンに変身する	なし
	ｺｰﾙﾅｲﾄﾊﾟﾋﾟﾖﾝ	7	召喚	—	—	戦闘終了	ナイトパピヨンを召喚する	なし

タレント変身関係

■パーシャルビースト能力

名称	神獣	変身部分	備わる能力
ﾀｲｶﾞｰｸﾛｰ	ﾊﾞﾙﾊﾞｽ	両腕	①爪による攻撃（攻撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙｱﾝﾄ	ｸﾛｲｾ	頭部	①大顎による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:2D10+2）
ﾊﾟｰｼｬﾙｲｰｸﾞﾙ	ﾌｫﾙﾃｨﾉ	頭部／翼	①嘴による攻撃（攻撃技能:80／打撃力:D10+4） ②飛行（人間×4）
ﾊﾟｰｼｬﾙｳｫｰﾑ	ﾊﾞﾙﾊﾞｽ	頭部	①頭つき攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D6+2）
ﾊﾟｰｼｬﾙｳﾙﾌ	ｸﾛｲｾ	頭部	①咬みつき攻撃（攻撃技能:90／打撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙｻｰﾍﾟﾝﾄ	ﾙｰﾐｽ	頭部	①咬みつき攻撃（攻撃技能:70／打撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙｽﾜﾝ	ﾌｰｽﾞｨｰ	頭部／翼	①嘴による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+2） ②飛行（人間×2）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾀｲｶﾞｰ（敵のみ）	ﾊﾞﾙﾊﾞｽ	頭部／両腕	①咬みつき攻撃（攻撃技能:70／打撃力:2D10） ②爪による攻撃（攻撃技能:70／打撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾃﾞｨｱｰ	ﾗﾌｫﾝﾃｰﾙ	頭部	①枝角による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾊﾟﾋﾟﾖﾝ	ﾚｽﾌｪｰﾝ	全身	①飛行（人間なみ）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾌｫｯｸｽ	ｽﾏｰｼｭ	頭部	①咬みつき攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+2）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾍﾞｱ	ｳﾙｽ	頭部／両腕	①爪による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:2D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾎﾞｰｱ	ﾌﾞﾙｰｻﾞ	頭部	①牙による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:2D10）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾎｰｽ	ｼﾙｳﾞｧﾘ	下半身	①蹴り攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+2） ②移動力の上昇（人間×4）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾗｲｵﾝ	ﾃﾞｨﾚｰｵﾝ	頭部	①咬みつき攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+4）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾘｭﾝｸｽ	ﾒﾙｷｼｭ	頭部	①咬みつき攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D10+2）
ﾊﾟｰｼｬﾙﾚｲﾌﾞﾝ	ｱﾙｹﾅ	頭部／翼	①嘴による攻撃（攻撃技能:60／打撃力:D6+4） ②飛行（人間×2）

■ビーストフォーム能力

名称	神獣	ｷｬﾗｸﾀｰ変身	備わる能力
ｱﾝﾄﾌｫｰﾑ	ｸﾛｲｾ	ｸﾘﾑｿﾞﾝｱﾝﾄ	①鈍足（人間×1/2） ②装甲値＋2
ｲｰｸﾞﾙﾌｫｰﾑ	ﾌｫﾙﾃｨﾉ	ﾎﾜｲﾄﾍｯﾄﾞｲｰｸﾞﾙ	①飛行
ｳﾙﾌﾌｫｰﾑ	ﾌｪﾈｽ	ｼﾙﾊﾞｰｳﾙﾌ	①駿足（人間×3）②装甲値＋2
ｽﾜﾝﾌｫｰﾑ	ﾌｰｽﾞｨｰ	ﾉｰﾌﾞﾙｽﾜﾝ	①飛行（人間×2）②冷気半減（冷気によるダメージを半減する）
ﾀｲｶﾞｰﾌｫｰﾑ（敵のみ）	ﾊﾞﾙﾊﾞｽ	ｻｰﾍﾞﾙﾀｲｶﾞｰ	①駿足（人間×2）
ﾊﾟﾋﾟﾖﾝﾌｫｰﾑ	ﾚｽﾌｪｰﾝ	ﾅｲﾄﾊﾟﾋﾟﾖﾝ	①飛行（人間と同じ移動力）
ﾍﾞｱﾌｫｰﾑ	ｳﾙｽ	ｸﾞﾘｽﾞﾘｰ	①装甲値＋2
ﾎﾞｰｱﾌｫｰﾑ	ﾌﾞﾙｰｻﾞ	ﾀｽｸﾎﾞｰｱ	①駿足（人間×2）②突撃による攻撃のマイナス修正なし
ﾎｰｽﾌｫｰﾑ	ｼﾙｳﾞｧﾘ	ﾑｽﾀﾝｸﾞ	①駿足（人間×4）
ﾗｲｵﾝﾌｫｰﾑ	ﾃﾞｨﾚｰｵﾝ	ｺﾞｰﾙﾄﾞﾗｲｵﾝ	①駿足（人間×2）
ﾚｲﾌﾞﾝﾌｫｰﾑ	ｱﾙｹﾅ	ﾚｲﾌﾞﾝ	①飛行（人間×2）

魔法一覧

■プリースト魔法

名称	レベル	消費	種別	宗派	射程	効果範囲	持続時間	使用時
ｳｰﾝｽﾞ	1	8	攻撃(D)	ファラリス	10	個人	瞬間	戦闘時
ｻﾆﾃｨ	1	3	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ﾀｰﾝｱﾝﾃﾞｯﾄﾞ	1	7	攻撃	—	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾄﾗﾝｽﾌｧｰﾒﾝﾀﾙﾊﾟﾜｰ	1	5	治療	—	1	個人	瞬間	常時
ﾋｰﾙ	1	3	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ﾌﾞﾚｲﾊﾞﾘｰ	1	4	攻撃補助	マイリー	—	術者	10R	戦闘時
ﾌﾞﾚｽ	1	4	攻撃補助	—	10	味方全員	10R	戦闘時
ﾌｵｰｽ	2	5	攻撃(D)	—	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾎｰﾘｰｳｪﾎﾟﾝ	2	5	攻撃補助	—	10	武器	10R	戦闘時
ﾒﾝﾀﾙｱﾀｯｸ	2	5	攻撃(D)	ファラリス	10	個人	瞬間	戦闘時
ｱｲｱﾝｳｨﾙ	3	6	攻撃補助	マイリー	—	術者	10R	戦闘時
ﾆｭｰﾄﾗﾙﾎﾟｲｽﾞﾝ	3	4	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ﾌﾟﾛﾃｸﾃｨﾌﾞｻｰｸﾙ	3	7	防御	—	10	5×5	10R	戦闘時
ｷｭｱｲﾝｼﾞｬﾘｰ	4	7	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ﾊﾞﾄﾙｿﾝｸﾞ	5	8	攻撃補助	マイリー	—	味方全員	10R	戦闘時
ﾏｲﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾄ	5	15	攻撃(D)	ファラリス	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾚｼﾞｽﾄﾚｰｼｮﾝ	5	6	防御	—	10	個人	10R	戦闘時
ｶｰｽ	6	12	攻撃	ファラリス	10	個人	永続	戦闘時
ﾎｰﾘｰﾗｲﾄ	6	10	攻撃(D)	—	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾘﾑｰﾌﾞｶｰｽ	6	12	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ｲｸｿｼｽﾞﾑ	7	11	攻撃	—	10	個人	瞬間	戦闘時
ｽﾃｨｰﾙﾗｲﾌ	7	12	攻撃(D)	ファラリス	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝｳｪﾎﾟﾝ	7	12	攻撃補助	マイリー	—	術者	10R	戦闘時
ﾌｫｰｽｲｸｽﾌﾟﾛｰｼﾞｮﾝ	7	15	攻撃(D)	—	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾘﾌﾚｯｼｭ	8	14	治療	—	10	個人	瞬間	常時
ｾｰﾌﾞｿｳﾙ	9	18	攻撃	—	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾘｻﾞﾚｸｼｮﾝ	9	22	治療	—	10	個人	瞬間	非戦闘時

■シャーマン魔法

名称	レベル	消費	種別	宗派	射程	効果範囲	持続時間	使用時
ｳｨﾙ･ｵｰ･ｳｨｽﾌﾟ	1	7	召喚	ウィスプ	10	精霊	戦闘終了	常時
ｳｫｰﾀｰｽｸﾘｰﾝ	1	4	防御	ウンディーネ	10	個人	10R	戦闘時
ｽﾈｱ	1	5	攻撃	ノーム	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾃﾞｽﾄﾗｸｼｮﾝ	1	4	攻撃	レプラコーン	10	個人	1R	戦闘時
ﾌｧｲｱﾎﾞﾙﾄ	1	5	攻撃(D)	サラマンダー	10	個人	瞬間	戦闘時
ｱｲｽﾆｰﾄﾞﾙ	2	5	攻撃(D)	フラウ	10	個人	瞬間	戦闘時
ｲﾝﾋﾞｼﾞﾋﾞﾘﾃｨ	2	6	防御	スプライト	—	術者	戦闘終了	戦闘時
ｳｲﾝﾄﾞｽﾗｯｼｭ	2	7	攻撃(D)	シルフ	10	個人	瞬間	戦闘時
ｼｪｲﾄﾞ	2	7	召喚	シェイド	10	精霊	戦闘終了	常時
ｼｬﾄﾞｳﾎﾞﾃﾞｨ	2	5	防御	シェイド	10	味方全員	10R	戦闘時

レベル：使用することができるレベル
消費：消費される精神力
種別：魔法の分類
宗派：どの宗派のプリーストが使えるのか
精霊：どの精霊が力の源か
射程：魔法の有効射程距離
効果範囲：魔法が効果を現す範囲
持続時間：呪文の効果が続く時間
使用時：魔法が使える状況
内容：その魔法が引き起こす効果
抵抗：抵抗は可能か？効果はどうなるのか？

魔法タイプ	ダメージ	内容	抵抗
ー	魔法	ダメージ（魔法：D10+LV）	効果消滅
ー	ー	回復（混乱、困惑、恐怖、バーサーク）、精神魔法の効果を打ち消す。	なし
ー	ー	アンデッドを消滅させる	効果消滅
ー	ー	精神力回復（5）	なし
ー	ー	生命力回復（D10+LV）	なし
精神	ー	攻撃力+20	なし
精神	ー	攻撃力+10	なし
ー	魔法	ダメージ（魔法：D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
武器強化	神聖	武器強化（攻撃力+1、ﾀﾞﾒｰｼﾞ+1） アンデッドには対して（攻撃力+30、ﾀﾞﾒｰｼﾞ+3）	なし
ー	魔法	ダメージ（魔法：精神にD10+LV）	効果消滅
ー	ー	他の精神魔法無効,なし	なし
ー	ー	回復（麻痺毒、ダメージ毒）	なし
ー	ー	炎と冷気のダメージを半減する	なし
ー	ー	生命力回復（3D10+LV）	なし
ー	ー	攻撃力+20、他の精神魔法無効	なし
ー	魔法	ダメージ（魔法：精神に2D10+LV）	効果消滅
魔法防御	ー	魔法防御（抵抗力+20）	なし
呪い	ー	攻撃力、防御力に-20の修正	効果消滅
ー	神聖	ダメージ（神聖：3D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
ー	ー	回復（呪い）	なし
ー	ー	肉体を持たない霊を消滅させる	効果消滅
ー	魔法	ダメージ（魔法：2D10+LV）、ダメージのポイントだけ術者の生命力が回復する	効果消滅
武器強化	神聖	武器強化（武器のダメージが3D10になる）	なし
ー	魔法	ダメージ（魔法：3D10+LV）	効果消滅
ー	ー	生命力ＭＡＸ回復十状態回復（麻痺毒、致傷毒、石化、昏倒）	なし
ー	ー	アンデッドを消滅させる	なし
ー	ー	死者を復活させる　0戦闘中は使用不可	なし

魔法タイプ	ダメージ	内容	抵抗
ー	魔法	ウィスプを召喚する。１０×１０の範囲を明るくする。 ウィスプとシェードは接触すると、双方とも消滅する。	なし
バリア	ー	バリア（炎のダメージ-2）	なし
大地	ー	転倒	効果消滅
精神	ー	呪文使用不可、攻撃力-10、防御力-10	効果消滅
炎	炎	ダメージ（炎：D10+LV）	効果消滅
冷気	冷気	ダメージ（冷気：D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
ー	ー	肉体の透明化、透明になっている間は敵の攻撃目標にされない。 ただし、待機以外の行動を取ると効果がなくなる。	なし
風	風	ダメージ（風：D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
ー	魔法	シェイドを召喚する。１０×１０の周囲を暗くする。 シェイドとウィスプは接触すると双方共に消滅する。	なし
バリア	ー	バリア（防御力+10）	なし

名称	レベル	消費	種別	宗派	射程	効果範囲	持続時間	使用時
ｽﾄｰﾝﾌﾞﾗｽﾄ	2	7	攻撃(D)	ノーム	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾌｧﾅﾃｨｼｽﾞﾑ	2	4	攻撃補助	ヴァルキリー	10	個人	10R	戦闘時
ｳｲﾝﾄﾞｳｫｰﾙ	3	8	防御	シルフ	10	個人	10R	戦闘時
ｺﾝﾌｭｰｼﾞｮﾝ	3	7	攻撃	レプラコーン	10	個人	10R	戦闘時
ｻｲﾚﾝｽ	3	7	攻撃	シルフ	10	個人	10R	戦闘時
ｼｭｰﾄｱﾛｰ	3	7	攻撃(D)	シルフ	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾎｰﾙﾄﾞ	3	6	攻撃	ノーム	10	個人	10R	戦闘時
ｳｫｰﾀｰｳｫｰｷﾝｸﾞ	4	6	移動	ウンディーネ	10	個人	10R	戦闘時
ｳｫｰﾀｰｳｫｰﾙ	4	8	防御	ウンディーネ	10	個人	10R	戦闘時
ﾌｨｱｰ	4	7	攻撃	シェイド	10	個人	10R	戦闘時
ｳﾞｧﾙｷﾘｰｼﾞｬﾍﾞﾘﾝ	5	15	攻撃(D)	ヴァルキリー	10	個人	瞬間	戦闘時
ｼﾝｸ	,5	6	攻撃	ウンディーネ	10	個人	10R	戦闘時
ｽﾘｰﾌﾟ	5	9	攻撃	サンドマン	10	個人	永続	戦闘時
ﾌﾚｲﾑﾎﾞﾃﾞｨ	5	8	攻撃補助	サラマンダー	10	個人	10R	戦闘時
ｽﾋﾟﾘｯﾄﾊﾞﾘｱ	6	12	防御	ヴァルキリー	10	個人	10R	戦闘時
ｱｲｽｺﾌｨﾝ	7	15	攻撃	フェンリル	10	個人	永続	戦闘時
ｳｲﾝﾄﾞｽﾄｰﾑ	7	18	攻撃(D)	ジン	10	5×5	瞬間	戦闘時
ｸﾗｯｸ	7	13	攻撃	ベヒモス	10	個人	瞬間	戦闘時
ｺｰﾙｽﾋﾟﾘｯﾄ	7	20	召喚	選択	5	精霊	10R	戦闘時
ﾊﾞｰｻｰｸ	7	16	攻撃	ヒューリー	10	個人	10R	戦闘時
ｱｰｽｸｪｲｸ	8	16	攻撃(D)	ベヒモス	10	5×5	瞬間	戦闘時
ｱｲｽｽﾄｰﾑ	8	20	攻撃(D)	フェンリル	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾊﾞﾝｼｰﾎﾞｲｽ	9	16	攻撃	バンシー	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾌｧｲｱｽﾄｰﾑ	9	20	攻撃(D)	エフリート	10	5×5	瞬間	戦闘時
ﾌﾘｰｽﾞ	9	18	攻撃	フェンリル	10	個人	瞬間	戦闘時
ﾆｭｰﾄﾗﾗｲｽﾞｽﾋﾟﾘｯﾄ	10	20	攻撃	ー	10	精霊	瞬間	戦闘時

■ソーサラー魔法

名称	レベル	消費	種別	宗派	射程	効果範囲	持続時間	使用時
ｱﾝﾛｯｸ	1	3	その他		ー	宝箱or扉	瞬間	非戦闘時
ｴﾈﾙｷﾞｰﾎﾞﾙﾄ	1	5	攻撃(D)		10	個人	瞬間	戦闘時
ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ	1	4	攻撃補助		10	武器	10R	戦闘時
ｶｳﾝﾀｰﾏｼﾞｯｸ	1	3	防御		10	個人	10R	戦闘時
ｽﾘｰﾌﾟｸﾗｳﾄﾞ	1	6	攻撃		10	3×3	瞬間	戦闘時
ﾃﾞｨｽﾍﾟﾙﾏｼﾞｯｸ	1	4	その他		10	10	3×3	瞬間
ﾎﾞﾃﾞｨｰﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ	1	3	防御		10	個人	10R	戦闘時
ｼｰﾙﾄﾞ	2	5	防御		10	個人	10R	戦闘時
ｳｨｰｸﾈｽ	3	8	攻撃補助		10	個人	10R	戦闘時
ｽﾊﾟｲﾀﾞｰｳｪﾌﾞ	3	8	攻撃		10	個人	10R	戦闘時
ﾌｧｲｱｳｪﾎﾟﾝ	3	7	攻撃補助		10	武器	10R	戦闘時
ｽﾄﾚﾝｸﾞｽ	4	8	攻撃補助		10	個人	10R	戦闘時
ｽﾛｰ	4	8	攻撃補助		10	個人	10R	戦闘時
ﾊﾟﾗﾗｲｽﾞ	4	9	攻撃		10	個人	10R	戦闘時
ﾍｲｽﾄ	4	8	攻撃補助		10	個人	10R	戦闘時
ﾗｲﾄﾆﾝｸﾞ	4	12	攻撃(D)		8	直線1×6	瞬間	戦闘時
ｺﾝｼｰﾙｾﾙﾌ	5	9	防御		ー	術者	10R	戦闘時
ﾌｧｲｱﾎﾞｰﾙ	5	15	攻撃(D)		10	3×3	瞬間	戦闘時
ﾌﾗｲﾄ	5	12	移動		10	個人	戦闘終了	戦闘時
ﾌﾞﾘｻﾞｰﾄﾞ	6	17	攻撃(D)		10	3×3	瞬間	戦闘時
ﾙｰﾝﾛｰﾌﾟ	6	12	攻撃		10	個人	戦闘終了	戦闘時
ｽﾀﾝｸﾗｳﾄﾞ	7	17	攻撃	遺失	10	3×3	瞬間	戦闘時

魔法タイプ	ダメージ	内容	抵抗
大地	叩き	ダメージ（大地：D10+LV）	なし
精神	―	精神（攻撃力+20、防御力-20）	なし
バリア	―	バリア（投射・射撃無効）	なし
精神	―	精神（困惑）	効果消滅
風	―	沈黙	効果消滅
風	刺し	ダメージ（物理：2D10+LV）　条件：術者が弓を所持している	なし
大地	―	移動力を０にする	効果消滅
―	―	水上歩行が可能になる。移動タイプ「地上」→「水上」	なし
バリア	―	バリア（投射・射撃無効、炎半減）	なし
精神	―	精神（恐怖）	効果消滅
―	魔法	ダメージ（魔法：5D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
―	―	水上歩行の能力を打ち消す。 本来の移動タイプ「飛行」→「飛行」、「水上」＆「地上」→「地上」となる	効果消滅
精神	―	精神（睡眠）	効果消滅
炎	炎	呪文のかかったキャラクターの隣接マスにダメージ（炎:D10+LV）	効果消滅
バリア	―	バリア（魔法のダメージ-10）	なし
冷気	―	冷凍	効果消滅
風	風	転倒、ダメージ（風：3D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
大地	―	移動力を０にする、ﾀﾞﾒｰｼﾞ(大地:6D10+LV)	効果消滅
―	―	精霊(ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ、ｳﾝﾃﾞｨｰﾈ、ﾉｰﾑ、ｼﾙﾌ、ﾄﾞﾗｲｱｰﾄﾞ、ﾌﾗｳ からひとつ選択)を召喚する	なし
,精神	―	攻撃力+40、防御力-40、生命力-20まで昏倒しない	効果消滅
大地	大地	転倒、ダメージ（大地：3D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
冷気	冷気	ダメージ（冷気：4D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
精神	―	昏倒	効果消滅
炎	炎	ダメージ（炎：5D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
冷気	―	昏倒	効果消滅
―	―	精霊を１体を精霊界へ送還する（消滅させる）	なし

魔法タイプ	ダメージ	内容	抵抗
―	―	鍵のかかっている扉や宝箱を開ける。	なし
―	魔法	ダメージ（魔法：D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
武器強化	―	武器強化(ﾀﾞﾒｰｼﾞﾀｲﾌﾟ:魔法、攻撃力+10、ダメージ+1)	なし
魔法防御	―	魔法防御（魔法抵抗力+20）	なし
精神	―	睡眠	効果消滅
常時	―	魔法の解除。他の呪文の効果を打ち消す。	効果消滅
バリア	―	バリア（装甲+2）	なし
バリア	―	バリア（防御力+10）	なし
肉体強化	―	肉体強化（ダメージ-2）,効果消滅	効果消滅
―	―	呪縛１（プリースト魔法と、タレントの１部のみ使用可）,効果消滅	効果消滅
武器強化	炎	武器強化(ﾀﾞﾒｰｼﾞﾀｲﾌﾟ:炎、ダメージ+5)	なし
肉体強化	―	肉体強化（攻撃力+20、ダメージ+2）	なし
肉体強化	―	肉体強化（移動力×1/2、攻撃力-10、防御力-20）	効果消滅
―	―	呪縛２（行動不能）	効果消滅
肉体強化	―	肉体強化（移動力×２、攻撃力+10、防御力+20）	なし
―	電撃	ダメージ（電撃：2D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
―	―	透明化、透明になっているキャラクターは敵の攻撃目標にされない	なし
―	炎	ダメージ（炎：4D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
―	―	移動力が６、移動タイプが飛行になる	なし
―	冷気	ダメージ（冷気：4D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減
―	―	呪縛１（プリースト魔法と、タレントの１部のみ使用可）	効果消滅
―	―	麻痺	効果消滅

名称	レベル	消費	種別	宗派	射程	効果範囲	持続時間	使用時
ﾌｫｰｽﾌｨｰﾙﾄﾞ	7	13	防御		10	個人	10R	戦闘時
ﾌﾞﾚｰﾄﾞﾈｯﾄ	7	14	攻撃		10	個人	10R	戦闘時
ｱｼｯﾄﾞｸﾗｳﾄﾞ	8	19	攻撃(D)		10	3×3	瞬間	戦闘時
ｺﾝﾄﾛｰﾙﾏｲﾝﾄﾞ	8	19	攻撃		10	個人	戦闘終了	戦闘時
ﾌﾙﾎﾟﾃﾝｼｬﾙ	8	14	攻撃補助		10	個人	10R	戦闘時
ﾍﾟﾄﾘﾌｨｹｰｼｮﾝ	8	18	攻撃		10	個人	永続	戦闘時
ﾗｲﾄﾆﾝｸﾞﾊﾞｲﾝﾄﾞ	8	16	攻撃		10	個人	10R	戦闘時
ﾃﾞｨｽｲﾝﾃｸﾞﾚｲﾄ	9	24	攻撃		10	個人	永続	戦闘時
ﾙｰﾝｼｰﾙﾄﾞ	9	17	防御		—	術者	10R	戦闘時
ﾃﾞｽｸﾗｳﾄﾞ	10	25	攻撃		10	3×3	瞬間	戦闘時
ﾒﾃｵｽﾄﾗｲｸ	10	27	攻撃(D)		10	7×7	瞬間	戦闘時

アイテム一覧

■武器一覧

種別：武器の分類
使用：片手／両手
射程：武器の射程距離
攻撃技能修正：攻撃技能に、この値がプラスされる
ｸﾘﾃｨｶﾙﾋｯﾄ：ｸﾘﾃｨｶﾙﾋｯﾄ率を計算する際の攻撃技能に、この値がプラスされる
攻撃回数：１ﾗｳﾝﾄﾞの攻撃回数
ダメージ：敵に与えるダメージ

ナ＝ﾅｲﾄ，**ウ**＝ｳｫﾘｱｰ，**プ**＝ﾌﾟﾘｰｽﾄ，
レ＝ﾚﾝｼﾞｬｰ，**シ**＝ｼｬｰﾏﾝ，**ソ**＝ｿｰｻﾗｰ，
ノ＝ﾉｰﾏﾙﾏﾝ，**フ**＝ﾌｧｲﾀｰ，**ハ**＝ﾊﾝﾀｰ

名称	種別	使用	射程	攻撃技能修正	ｸﾘﾃｨｶﾙﾋｯﾄ	攻撃回数	ダメージ		価格	ナ	ウ	フ	レ	シ	ソ	ノ	フ	ハ
ショートスピア	剣	片手	1or3	0	0	0	D6+2		70	○	○	○	○	○	—	○	○	○
ショートソード	剣	片手	1	0	0	0	D6+2		100	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ブロードソード	剣	片手	1	0	0	0	D6+4		180	○	○	○	○	○	—	○	○	○
バスタードソード	剣	片手	1	0	0	0	D6+4		220	○	○	○	—	—	—	—	○	—
バスタードソード	剣	両手	1	0	0	0	D10+2		220	○	○	○	—	—	—	—	○	—
グレートソード	剣	両手	1	0	0	0	D10+4		300	○	○	○	—	—	—	—	○	—
ダガー	短剣	片手	1or5	0	0	0	2D10		50	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゴールデンダガー	短剣	片手	1	10	10	1	D6		50000	○	○	○	○	○	○	○	○	○
バトルアックス	槍	片手	1	0	0	0	D6		140	○	○	○	—	—	—	—	○	—
バトルアックス	槍	両手	1	0	0	0	D6+2		140	○	○	○	—	—	—	—	○	—
ロングスピア	槍	両手	1	0	0	0	D10+2		160	○	○	○	—	—	—	—	○	—
ボウ	弓	両手	10	0	0	0	D6+2		120	○	○	○	○	○	—	○	○	○
クロスボウ	弓	両手	10	0	0	0	D10+4		250	○	○	○	○	—	—	—	○	○
クロスボウ+2	弓	両手	10	20	20	1	D10+4		1000	—	—	—	○	—	—	—	—	○
ボウ+1	弓	両手	10	10	10	1	D6+2		1200	○	○	○	○	○	—	○	○	○
シャドウボウ	弓	両手	10	10	0	1	D6+2		50000	○	○	○	○	○	—	○	○	○
ハルバード	斧	両手	1	0	0	0	D10+4		200	○	○	○	—	—	—	—	○	—
ハルバード+1	斧	両手	1	10	0	1	D10+4		2000	○	○	○	—	—	—	—	○	—
スタッフ	杖	両手	1	0	0	0	D6+2		60	○	○	○	—	—	○	○	○	—
メイジスタッフ	杖	両手	1	0	0	0	D6+2		1000	—	—	—	—	—	○	—	—	—
パピヨンロッド	杖	両手	1	30	0	2	D6+2		50000	—	—	—	—	—	—	○	—	—

魔法タイプ	ダメージ	内容	抵抗
バリア	—	バリア（物理ダメージの吸収、100点まで）	なし
—	魔法	各ラウンド、（停止十待機）以外のコマンドを実行するとダメージ（魔法：D10+LV）,効果消滅	効果消滅
—	酸	ダメージ（酸：5D10+LV）	効果消滅
精神	—	混乱	効果消滅
肉体強化	—	肉体強化（攻撃力+20、防御力+20、ダメージ+2）	なし
—	—	石化	効果消滅
—	電撃	呪縛、ダメージ（2D10+LV）	効果消滅
—	—	死亡	効果消滅
バリア	—	バリア（魔法無効100%）	なし
—	—	生死判定→成功すれば昏倒or失敗すれば死亡	効果消滅
—	魔法	ダメージ（魔法：10D10+LV）	ﾀﾞﾒｰｼﾞ半減

■防具一覧

種別：防具の分類
装甲：鎧の装甲値
防御：盾の防御値
抵抗：防具の抵抗力

ナ＝ﾅｲﾄ，**ウ**＝ｳｫﾘｱｰ，**プ**＝ﾌﾟﾘｰｽﾄ，
レ＝ﾚﾝｼﾞｬｰ，**シ**＝ｼｬｰﾏﾝ，**ソ**＝ｿｰｻﾗｰ，
ノ＝ﾉｰﾏﾙﾏﾝ，**フ**＝ﾌｧｲﾀｰ，**ハ**＝ﾊﾝﾀｰ

名称	種別	装甲	防御	抵抗	価格	ナ	ウ	フ	レ	シ	ソ	ノ	フ	ハ
クロース	鎧	1	0	0	50	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レザー	鎧	2	0	0	100	○	○	○	○	○	○	○	○	○
リングメイル	鎧	3	0	0	200	○	○	○	○	—	—	○	○	○
ハードレザー	鎧	3	0	0	300	○	○	○	○	○	—	○	○	○
スケイルメイル	鎧	4	0	0	350	○	○	○	—	—	—	—	○	—
ラメラー	鎧	4	0	0	450	○	○	○	—	—	—	—	○	—
チェインメイル	鎧	5	0	0	700	○	○	○	—	—	—	—	○	—
プレートメイル	鎧	6	0	0	1000	○	○	—	—	—	—	—	○	—
スーツ	鎧	8	0	0	2000	○	—	—	—	—	—	—	—	—
スモールシールド	盾	0	5	0	50	○	○	○	—	○	—	○	○	—
ラージシールド	盾	0	10	0	150	○	○	○	—	—	—	—	○	—
アーマーリング	アクセサリー	2	0	0	20000	○	○	○	○	○	○	○	○	○
シールドリング	アクセサリー	0	20	0	20000	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レジストリング	アクセサリー	0	0	20	20000	○	○	○	○	○	○	○	○	○

■その他の装備一覧

使用時：アイテムが使える状況
使用対象：アイテムが使える対象
射程：アイテムの有効射程距離
使用効果：表記された呪文またはタレントと同じ効果が得られます
使用回数：使用できる回数

名称	使用時	使用対象	射程	使用効果	使用回数	価格
炎の水晶	戦闘時	範囲	10	呪文（ファイアストーム）	1	10000
吹雪の水晶	戦闘時	範囲	10	呪文（アイスストーム）	1	10000
泉の水晶	戦闘時	所持者	0	呪文（ウォーターウォール）	1	10000
毒消し	常時	所持者	0	呪文（キュアポイズン）	1	1000
薬草	常時	所持者	0	呪文（ヒール）	1	200
聖水	常時	所持者	0	呪文（キュアインジャリー）	1	800

ご注意

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の商標です。
※本製品はLHA.EXE（著作権者：吉崎　栄泰氏）を用いて、ディスク容量を圧縮しています。吉崎栄泰氏には、この場を借りまして、厚く御礼申し上げます。

イラスト：杉山真理、佐藤　肇、安田鉄魚

商品に関する技術的なお問い合せは……
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:30～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）

1995年　6月初版発行